
RETRO MANIAC
#09
JULIO 2014 | www.retromaniac.es
juegos clásicos 'old school' ind
móviles ¡tiene pinta retro!
304 PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!
30 años de MSX
UN REPASO AL FAMOSO ESTANDAR JAPONÉS COMO NUNCA ANTES NADIE HABÍA HECHO. ¡NO TE LO PIERDAS!
LA HISTORIA DE PYRO
ATARI 2600
STAR GUARDIAN
BRITISH PLATFORMS
INDIES ESPAÑOLES
STRIDER
ZX-UNO
ANTAREX
BROFORCE
NEO XYX
RETROMADRID 2014
ORDENADORES SHARP
MECHAS EN VIDEOJUEGOS
COMO SE HIZO DONKEY-ME
PUBLICIDAD Y VIDEOJUEGOS
RETRODOSSIER DRAGON BALL
MSX
Konami's Golf (MSX) • Super Mario Land (GameBoy) • Run Saber (Super Nintendo) • Gunfright (Spectrum) • Prisoner of ICE (PC) • Power Spikes (Arcade) • Batman (GameBoy) • NightShift (Spectrum) • Cybernator (Super Nintendo)



TIENDA ONLINE DE VIDEOJUEGOS RETRO

www.videojuegoshoracio.com



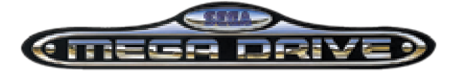
¡y mucho MÁS!



NOVEDADES



Caja interior de juego de Super Nintendo. Troquelada exactamente igual que la original. Lote 10 Unidades .... **8,99€**
Cable de Audio Video para Super Nintendo Nuevo .... **3,99€**
Cable de RF Original de Nintendo Nuevo ...... **14,99€**
Gamebit Para Abrir Cartuchos de NES - Super Nintendo y N64. 3.8 mm .... **4,99€**
Prototipos Versiones Beta de juegos Super Nintendo desde .... **49,99€**
Juegos Super Nintendo desde .... **3,99€**



NOVEDADES



Dos mandos nuevos 6 botones para la Sega Mega Drive compatibles Master System y Master System 2 .... **9,99€**
Consola Sega Mega Drive (usada) .... **34,99€**
Set Destornilladores GameBit Profesionales . **12,99€**

GAME BOY ADVANCE

NOVEDADES



Carcasa de sustitucion GBA SP Nueva incluye pantalla exterior, tapa de bateria y destornillador (varios colores) .... **9,99€**
Carcasa de sustitucion GBA Nueva incluye pantalla exterior, tapa de pilas y destornillador (varios colores) .... **9,99€**
Tapa de pilas GBA Nueva (varios colores) ...... **3,99€**
Adaptador de corriente GBA SP .... **5,99€**
Consola GBA SP reacondicionada .... **39,99€**
Consola GBA reacondicionada .... **26,99€**



Juegos nuevos desde .... **7,99€**
Prototipos Versiones Beta de juegos Game Boy desde .... **69,99€**
Consola Game Boy Color reacondicionada .... **27,99€**
Consola Game Boy Color usada desde .... **14,99€**
Carcasa de sustitucion GBC Nueva incluye pantalla exterior, tapa de pilas y destornillador (varios colores) .... **9,99€**
Tapa de pilas GBC Nueva (varios colores) ...... **3,99€**



EDICIONES ESPECIALES

Alien Colonial Marines - Collector's Edition .. **39,99€**
Dead Or Alive 5 - Edición Coleccionista .... **29,99€**
Dead Rising 2 - Edicion Zombrex .... **19,99€**
Dead Rising 2 Outbreak Edition .... **29,99€**
Final Fantasy XIII Edición Limitada .... **19,99€**
Max Payne 3 Edición Coleccionista .... **49,99€**
Resident Evil 6 - Edición Coleccionista .... **79,99€**
Street Fighter X Tekken Special Edition (ed. Col) ....
Tomb Raider - Edición Coleccionista .... **46,99€**

PlayStation 2

JUEGOS NUEVOS PRECINTADOS

Castlevania .... **24,99€**
Final Fantasy X .... **14,99€**
Maximo .... **18,99€**
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty .... **19,99€**
Metal Gear Solid 3: Snake Eater .... **9,99€**

¡Y ADEMÁS, EN VIDEOJUEGOS HORACIO!

Atari Harmony Cartridge Flashcart para Atari 2600 (**86,99€**); PC World of Warcraft (**2,99€**); PC DC Universe Online (**0,99€**); Revistas Micromania, Hobby Consolas, Nintendo Acción; Sega Saturn Fighting Vipers nuevo (**15,99€**); Game & Watch Donkey Kong 3 nuevo (**119,99€**); Tiger LCD Double Dragon nuevo (**54,99€**); GB Oddworld Adventures nuevo (**16,99€**); Juegos Spectrum, PSX Medievil + C-12 nuevo (**11,99€**)

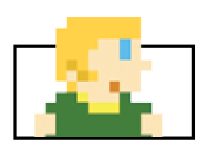
CÓDIGO DESCUENTO 10%: "RETROMANIAC9"

CONDICIONES DE USO

* Este cupón sólo es válido para su uso en www.videojuegoshoracio.com
* No puede ser usado en Ebay o alguna otra web.
* Sólo puede ser utilizado una vez por cliente.
* No es acumulable con otros descuentos.

COMO USARLO

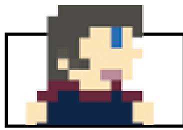
Compre el producto que desee.
En el proceso de pago escriba "RETROMANIAC" en el código de descuento y este será aplicado automáticamente



DAVID
Jugando ahora: Super Mario 3D World (WiiU)
Juego favorito: DK Country (SNES)



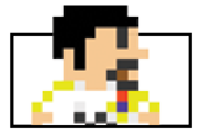
VAMPIRRO
Jugando ahora: XCOM Enemy Unknown (PC)
Juego favorito: Civilization III (PC)



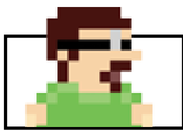
JUANMA
Jugando ahora: Resident Evil Zero (GameCube)
Juego favorito: TMNT (Arcade)



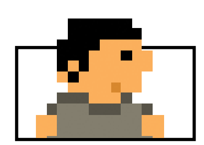
ZED
Jugando ahora: Mark of the Ninja (PC)
Juego favorito: Super Parodius (SNES)



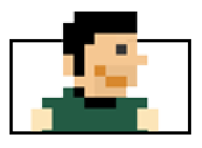
PEDJA
Jugando ahora: Broforce (PC)
Juego favorito: Knight Lore (MSX)



J.M. ASENSIO
Jugando ahora: Minecraft (PC)
Juego favorito: Duke Nukem 3D (PC)



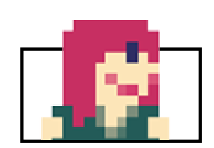
SERGIO
Jugando ahora: FEZ (Mac)
Juego favorito: XCOM UFO Defense (PC)



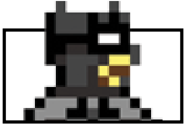
FRAN
Jugando ahora: The Swapper (PC)
Juego favorito: Braid (PC)



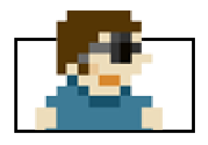
ALBERT
Jugando ahora: The Last of Us (PS3)
Juego favorito: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)



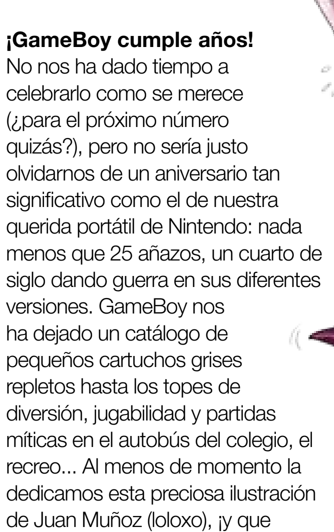
MARA
Jugando ahora: The wolf among us (PC)
Juego favorito: Secret of Mana (SNES)



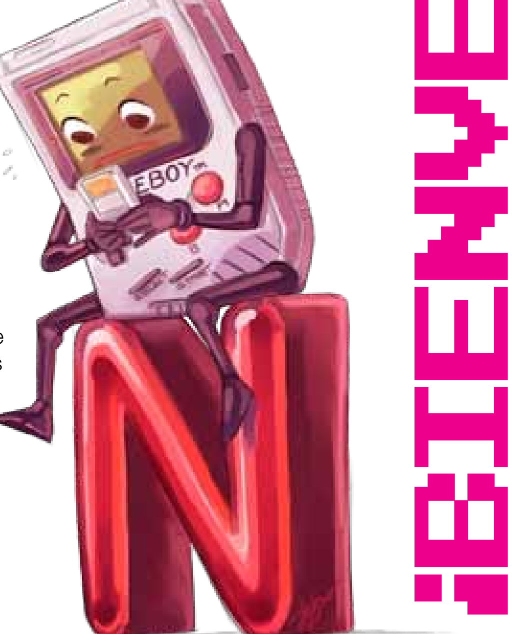
TIEX
Jugando ahora: Diablo III (PS3)
Juego favorito: Shenmue (Dreamcast)



PEPE LUNA
Jugando ahora: Mario Kart 8 (WiiU)
Juego favorito: Super Castlevania IV (SNES)



¡GameBoy cumple años!
No nos ha dado tiempo a celebrarlo como se merece (¿para el próximo número quizás?), pero no sería justo olvidarnos de un aniversario tan significativo como el de nuestra querida portátil de Nintendo: nada menos que 25 añazos, un cuarto de siglo dando guerra en sus diferentes versiones. GameBoy nos ha dejado un catálogo de pequeños cartuchos grises repletos hasta los topes de diversión, jugabilidad y partidas míticas en el autobús del colegio, el recreo... Al menos de momento la dedicamos esta preciosa ilustración de Juan Muñoz (loloxo), ¡y que cumplas muchos más!



¡BIENVENIDOS!

¡Hola! Dicen que nunca es tarde si la dicha es buena, y esto es justo lo que esperamos en RetroManiac. Ha pasado prácticamente un año desde el último número, y en doce meses han pasado muchas cosas, grandes cosas. No hemos estado de brazos cruzados ni mucho menos, y el resultado son estas algo más de 300 páginas que estarás ojeando ahora en la pantalla de tu ordenador o tableta, o en el papel, donde más nos gusta disfrutar de la revista. Y es que en RetroManiac hemos sido padres, pero de los de verdad, de los de pañales, poco sueño, lloros y pataletas. Ahora, que ya cuentan unos meses, nos damos cuenta de lo rápido que pasa el tiempo. Se rien a carcajadas con las tonterias de sus padres, muerden cualquier cosa sin compasión y tratan de aporrear el teclado mientras sus padres intentan responder algún que otro correo rendidos a las 10 de la noche... Cosas como estas nos dan las fuerzas necesria para seguir adelante. Pensar que quizás en un futuro a esta piratilla en toda regla también le guste disfrutar con el que consideramos ahora retro y que entienda que aquello que ve en la pantalla es producto del esfuerzo de un grupo de personas de diferentes disciplinas, nos aporta la ilusión necesaria para que RetroManiac no desaparezca de una u otra forma a pesar del esfuerzo que supone. ¿Y qué encontraréis en este número? En primer lugar una portada tremebunda realizada por Juan Muñoz, un jovencísimo ilustrador al que pedimos que se inspirara en la carátula del mítico Game Master de Konami, un cartucho para MSX. Y es que, aunque algo tarde, lo reconocemos, celebramos el aniversario del estandar japonés con un artículo especial de tropecientas páginas. Pero también hay hueco para la treintena del Amstrad CPC, recordar el cuarto de siglo de GameBoy, y... bueno, seguro que hay más cumpleaños que celebrar. No os perdáis tampoco el increíble reportaje sobre la Historia de Pyro Studios, a partir de conversaciones de todos los que estuvieron trabajando en el conocido estudio español, el retrodossier de Dragon Ball, una visita a los ordenadores clásicos Sharp, el repaso a los plataformas 8 bits británicos de Gryzor87 o el especial sobre los Videojuegos y su relación con la publicidad. Los amantes de lo japonés también tienen su ración de mechas gracias al reportaje de Frank Romero, Atari 2600 vuelve a nuestros corazones por obra y magia de Alejandro Santamaría... Y aún hay mucho más: crónicas de eventos retro, entrevistas a tutiplén, comentarios de juegos clásicos y actuales, zona indie... ¡Feliz retro-lectura!

David

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar sugerencias a través de nuestro e-mail: **retromaniac.magazine@gmail.com**


Busca en Facebook “RetroManiac”, y hazte amigo.

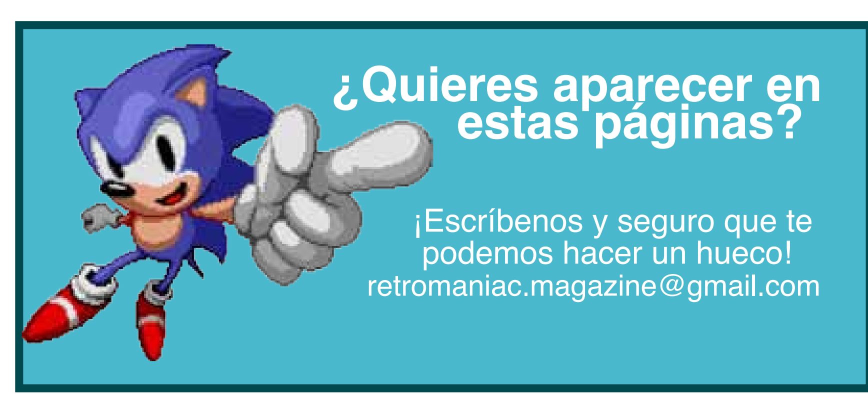

http://twitter.com/RetromaniacMag


FloppyDerno
TU CUADERNO PERSONALIZADO DE DISQUETES RECICLADOS
Recupera tus antiguos disquetes convirtiéndolos en cuadernos.
Perfectos para llevar siempre contigo con el diseño que más te guste.
El regalo más original ya sea para tus amigos o clientes.
Dinos como te gustaría que fuera tu FloppyDerno y lo hacemos para ti.
www.FloppyDerno.com


VENDO MOTO SEMINUEVA
Y TAMBIÉN HACEMOS GÜEGOS GRATIS QUE PUEDES DESCARGAR DE
the mojon twins
WWW.MOJONTWINS.COM


Tienda especializada en la fabricación de cables para consolas y ordenadores clásicos, realizados con componentes de calidad.
MADE IN SPAIN
retroCABLES
Acorn
Amstrad
Apple
Atari
Commodore
Dragon
Enterprise
Exelvision
MSX
NEC
Nintendo
Oric
Sega
Sharp
Sinclair
SNK
Sony
Tatung
Xbox
LAS MÁQUINAS RETRO
SABEN DONDE COMPRAR
retrocables.es
CABLES, ACCESORIOS, JUEGOS, ORDENADORES, CONSOLAS


RetroWorks
Nuevos desarrollos para sistemas antiguos ZXSpectrum, MSX y Amstrad
The Charm
Los amores de Brunilda
Gommy Medieval Defender deluxe! (MSX cartridge)
y muchos más
Visita nuestra web y tienda online
www.retroworks.es

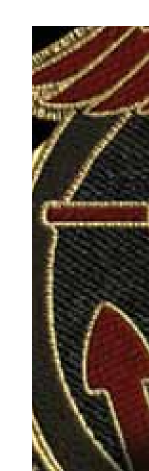

¿Quieres aparecer en estas páginas?
¡Escríbenos y seguro que te podemos hacer un hueco!
retromaniac.magazine@gmail.com


Retro Pixeleadores
Diseños pixelados para el mundo real
De la pantalla a tus manos con todos sus pixeles
Visítanos en www.RetroPixeleadores.com
o contacta con nosotros en RetroPixeleadores@gmail.com
para que realicemos tus encargos o pedir nuestro catalogo

CONTENIDOS

número 9 | Cumpliendo sueños retro

















PRESS START

RETROMANIACOS

ZAPPING

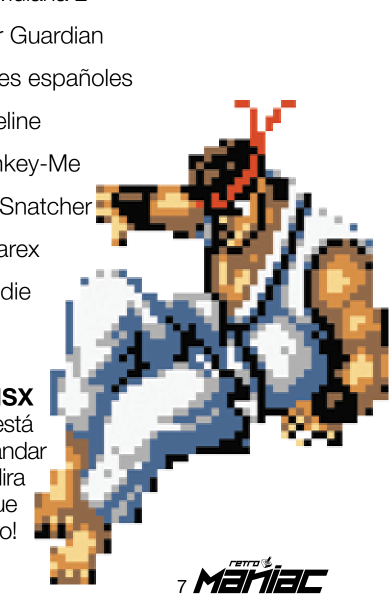
LOADING

PLAYING



REPORTAJES

ZONA INDIE

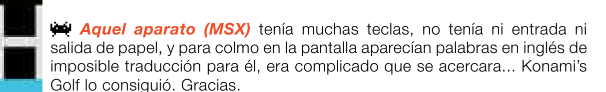


Street Fighter en MSX
La conversión que se está cociendo para el estandar japonés es una pasada. ¡Mira en el reportaje especial que hemos preparado!

1P+14 034

STRAI

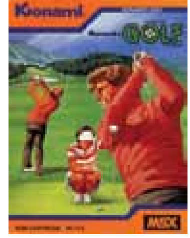
4



Konami's Golf

Aquel aparato (MSX) tenía muchas teclas, no tenía ni entrada ni salida de papel, y para colmo en la pantalla aparecían palabras en inglés de imposible traducción para él, era complicado que se acercara... Konami's Golf lo consiguió. Gracias.





SISTEMA: MSX
AÑO: 1985
GÉNERO: Simulador deportivo
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: ***

Hay juegos en el transcurrir de nuestra divertida infancia retro videojueguil que te marcan por alguna u otra razón... el primer juego que te compras o compran, el primero que te acabas, la primera decepción, ese momento en el que dejas de ser "virgen" y te das cuenta que no por ser videojuego, este no puede dejar de ser una autentica porquería...

Pero el caso que nos atañe ahora es algo más especial, se trata del primer juego en el que padre e hijo se sientan juntos delante del teclado . Esto que parece más que una obviedad ahora por la tremenda inmersión que las videoconsolas tienen en nuestras vidas, creedme que no lo era tanto a mediados de los 80. En mi caso el nexo común se llamaba Konami's Golf, un título desarrollado por Konami en el 85 del cual a toro pasado saco alguna que otra conclusión, sobre todo que era un buen simulador de golf, no de los mejores, eso se lo dejaré a los amantes del ramo por aquellas fechas, que por cierto aunque no lo creáis había donde elegir... Albatros, Queen's Golf, 3D Golf Simulation, SuperGolf... y hablo sólo de MSX, pero que dos personas sin ninguna relación con aquel deporte disfrutaran de horas y horas de auténtico vicio, hace pensar ahora que el concepto, diseño y las mecánicas del juego estaban bien realizadas. Aún me vienen a la memoria aquellas tardes que mi padre pedía a voces una partida, estoy convencido que él se podía sentir feliz no sólo por disfrutar de aquel juego, sino de disfrutar la más que segura cara de felicidad que yo tendría, ya os digo que antes no era tan fácil que padre se sentara delante de mi PHILIPS VG8020, aquello era un extraño y críptico "electrodoméstico".

Poco a poco, mientras conceptos como straight, slice, hook, par, rough, verdi,etc... eran asimilados, afinábamos nuestra precisión y disfrutábamos como enanos de aquellas partidas. Era tal el vicio que mi padre llegó a incitarme a buscar y comprar la versión cartucho (si, lo tenía piratilla lo admito... jeje ¬¬), porque todo aquello de meter la cinta, rebobinar, run"cas:"... le venía largo. Desafortunadamente la distribución local de cartuchos de MSX era algo realmente complicado y aquello de la compra del cartucho se diluyó, no obstante seguimos disfrutando de aquel Konami's Golf en aquella TDK 60. La relación padre-hijo-MSX siguió de la mano de Konami con Konami Tennis, y más tarde con un pinball, después vino el PC, la SNES... pero no fue igual.

La cosa es que a día de hoy mi padre es un buen jugador de golf, y yo soy padre. Según Nietzsche y su teoría del eterno retorno todo volverá a repetirse, y yo, si así fuera, tan feliz... pero no será lo mismo, mi hijo ya no será de MSX :(

RETRO MADRID 2014



El Retro invade Madrid

Nos vamos nuevamente a la capital madrileña para disfrutar el último fin de semana de abril de una nueva edición de RetroMadrid. ¿Qué nos encontramos en el evento retro más conocido de nuestra geografía? Sigue leyendo y lo sabrás...



Colas para entrar. Los problemas de última hora derivados de un cambio de aforo en el espacio destinado a RetroMadrid y que fue ajeno a la organización, provocaron multitud de quejas y la formación de grandes colas en los respectivos accesos. Desgraciadamente este hecho empañó un tanto el enorme trabajo que realiza la AUIC con RetroMadrid

Como cada año en RetroManiac no nos podíamos perder la cita con RetroMadrid, posiblemente el evento de videojuegos y sistemas retro más importante en nuestro país. Sin embargo, y como las circunstancias personales mandan, en esta ocasión teníamos pensado tomarnos de forma más relajada la visita, disfrutar un poco más del ambiente y 'dejarnos llevar', no en vano sólo podríamos estar en el 'showfloor' durante el día del sábado. Con todo, finalmente vimos y hablamos con muchos amigos, otros tantos que desgraciadamente y por falta de tiempo no pudimos quedarnos más tiempo con ellos, disfrutamos de lo que había allí expuesto, acudimos a algunos charlas y, en fin, nos dejamos llevar por esta fiesta del retro con muchas mejoras con respecto a ediciones pasadas, pero que también trajo alguna sombra, como veremos más adelante.

Organizada por la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica), RetroMadrid nació como una pequeña reunión de usuarios de MSX y poco a poco se ha ido convirtiendo en un pequeño monstruo difícil de dominar y de dimensiones gigantescas. En esta ocasión el programa, de auténtico lujo, incluía un nuevo espacio acondicionado para las conferencias, en la Cineteca, un escenario al aire libre para el concierto de música de la 3 Bit Band, y una zona expositora mucho más grande y atractiva que seguro iba a eliminar las quejas respecto al espacio, luz y sonido tan recurrentes en años anteriores. Salimos de Málaga temprano en el AVE para llegar hasta El Matadero sobre las 10:30. Tras acreditarnos en una doble cola para aquellos que querían comprar la entrada en taquilla, y los que veníamos con entradas compradas en Internet o acreditados como prensa, etc. pasamos directamente a la zona de conferencias para asistir a la charla sobre el primer número de Hobby Consolas nada menos.

Javier Abad, actual director de la famosa cabecera, presentaba a Juan Carlos García, Amalio Gómez, Marcos García y José Luis Sanz. Cuando a principios de los 90 los ordenadores de 8 bits comenzaron a caer en ventas e interés, la principal revista del grupo, Microhobby, ya no poseía tanto tirón en los quioscos y su frecuencia pasó de ser semanal, a quincenal y mensual. La escisión de distribuidoras dando lugar a la implantación de Nintendo y Sega en nuestro país, trajo a su vez un jugoso pastel que movía bastante dinero y que se entreveía como el futuro comercial de los videojuegos, por lo que el nacimiento de una revista basada en las videoconsolas se imponía como una solución perfecta en la transición entre microordenadores y las nuevas generaciones de jugones. Marcos García (The Elf) y José Luis Sanz (Giancarlo Vialli), entraron en Hobby Press tras un periodo de selección y durante unos meses fueron confeccionando los contenidos del primer número de Hobby Consolas. Curiosamente los medios con los que contaron fueron bastante rudimentarios, apenas un PC obsoleto, plantillas Letraset (¿quién no las usó de pequeño?) y un MAC con Photoshop para crear los mapas, por ejemplo, pero la ilusión, el tesón y el esfuerzo seguro que llevaron a estos dos jóvenes redactores a completar una revista que por otra parte vendió muchísimos ejemplares y a la postre se convertiría en el referente en cuanto a videoconsolas en



Pioneros en nuestro país. Parte del equipo original de Hobby Consolas nos explicó como se gestó aquel mítico primer número con la portada de Bart Simpson.



nuestro país.

Las preguntas de los asistentes llevaron a debatir acerca de la presión que ejercieron algunas publisher en los artículos de la revista, al uso del lenguaje más sencillo, como de historieta que se utilizaba en los primeros números, o a las opiniones dobles en prácticamente todos los análisis, herencia directa de lo que se venía haciendo en la prensa inglesa por ejemplo. También nos enteramos (aunque ya era conocido), que el propio José Luis Sanz se encargaba de las caricaturas de los redactores que acompañaban las cajas con la opinión, Un trabajazo de imaginación y buen hacer sin duda. Divertida fue la anécdota que llevó a Bart Simpson a la portada en lugar de Sonic, quien quedó relegado a un hueco en la parte superior de la portada. Según parece, a los jefazos de la editorial "el gato aquel" (en referencia a Sonic ^_^), no tenía mucho sentido en un momento en el que aún no era conocido, mientras que Bart ya se había hecho hueco entre los niños y adolescentes del momento. Además, Nintendo colaboraba con el mítico concurso de las 1000 GameBoy (ojo a este interesante artículo del propio José Luis Sanz), y la Sega de Paco Pastor miraba con recelo desde la otra esquina del cuadrilátero. ¿Problemas?

Fue una charla interesante en cuanto se reunieron los artífices de la revista, pero quizás echamos en falta que contaran algunas anécdotas más, que seguro que las hubo, y tampoco profundizaron demasiado en el proceso de creación puro y duro de Hobby Consolas. En cualquier caso nos llevamos para casa la reproducción de la conocida portada (¡Mosquis!), un bonito recuerdo de aquellos tiempos. Cuando salimos de la Cineteca nos dirigimos hacia la Nave 16 para echar un ojo a la zona de exposición. Grandes colas en la plaza anticiparon problemas para la organización que se vio desbordada por momentos ante la imposición de un aforo limitado por lo visto a unas 400 personas en el interior. El enfado de todos aquellos que guardaban pacientemente la cola (primero para comprar entrada, y luego para entrar en el recinto) y la escasa comunicación, provocaron abandonos en la cola, quejas e incluso hojas de reclamaciones. Esperemos que no pase factura a la organización y que se aclaren estos problemas convenientemente (la organización de RetroMadrid emitió un comunicado con los pormenores de la situación vivida) y todo ello contando con los perjuicios que ocasionó la situación a no pocos asistentes.

LAS PREGUNTAS DE LOS ASISTENTES LLEVARON A DEBATIR ACERCA DE LA PRESIÓN QUE EJERCIERON ALGUNAS PUBLISHER EN LOS ARTÍCULOS DE LA REVISTA

Por contra el interior de la nave estaba realmente bien distribuido, sin agobios, luminoso y tranquilo. Había grandes espacios para moverse y en la mayoría de los stands podía disfrutarse de lo expuesto sin problemas. Este año una de las novedades fue la presencia de expositores con pasteles, galletas y gominolas a la venta inspiradas en los videojuegos (podéis ver el listado de participantes



en la web de RetroMadrid). No faltaron los habituales trabajos con hamma beads, chapas, peluches, etc. La mayoría muy bien realizados, e incluso algunos diseños de grandes dimensiones ciertamente increíbles, pero que en nuestra opinión han dejado ya de ser novedad y quizás sea un buen momento para buscar también otro tipo de material y volver así a llamar la atención del público. En cuanto a las camisetas expuestas tampoco fueron demasiado inspiradoras. La mayoría eran diseños muy genéricos, pantallazos de juegos, o leyendas vistas mil veces con anterioridad. Nos encantaría habernos encontrado con diseños más originales y creativos.

Al fondo de la gran sala nos encontramos con toda una hilera dedicada a las máquinas recreativas, ya sean originales, reproducciones, bartops, minis, etc. Nuestros amigos de Arcade Vintage andaban por ahí presentando su local de Petrer en Alicante, aunque lamentablemente no pudimos hablar con ninguno, algo que sentimos muchísimo. También Manuel de Matamarcianos y su equipo expusieron sus recres con tabletas Android, los joysticks que ya anticipamos en RetroMálaga y una flamante bartop con motivos de Maldita Castilla que contaba con un acabado impecable. ¡Manuel tiene algunas sorpresas preparadas que seguro que no van a defraudarnos, y que estamos impacientes de poder desvelar!

Por otro lado Emere se involucraba aún más en esta edición de RetroMadrid como patrocinador y disponiendo un enorme stand de productos que siempre contaba con curiosos y compradores ávidos de material del bueno. Eduardo, como siempre, nos ofreció su apoyo incondicional para la revista (¡gracias de nuevo!), y de hecho en su stand podían encontrarse algunos ejemplares del número 8 de RetroManiac que 'volaron' literalmente. Nos alegra y llena de orgullo saber que a pesar de su precio muchos de nuestros lectores saben valorar el esfuerzo de un producto como el nuestro. En la mesa expositora podían encontrarse algunos cartuchos para NES y SNES totalmente nuevos (¿como lo hacéis?), y aunque no pudo reproducirse el boom de aquellas míticas Turbo Grafx en 2012, el goteo incesante de visitantes invitaban al optimismo. Grande, como siempre, dejamos a Eduardo y sus compañeros que continuaran el trabajo y nos volvimos a la Cinemateca donde nos esperaba ni más ni menos que la charla de Víctor Ruiz...

Y es que uno de los fundadores de Dinamic se ha embarcado en un nuevo proyecto con los móviles y el 3D de por medio. Genio y figura, Manu Sagra nos advierte antes de que empiece la exposición: —¿Has escuchado hablar alguna vez a Víctor? —No —contesto yo. —¡Pues vete preparando! Y lo cierto es que no defraudó. Víctor tiene una manera muy especial de presentar sus ideas, entre el humor (genial la diapo sobre la palabra Lakento), y la espontaneidad. En cuanto al proyecto, Lakento, que dio en primicia el pistoletazo de salida durante la charla, es una plataforma de desarrollo y publicación para móviles. Los desarrolladores, a partir del motor creado en HTML 5 que se puede descargar gratis desde su web, pueden devolver el programa a la compañía para que cree los ejecutables iOS y Android





Azpiri y El Mundo del Spectrum. Alfonso nos firmó amablemente un ejemplar de nuestro número 8, mientras que los chicos de El Mundo del Spectrum grabaron un programa en el propio recinto.

y aprovechen los sistemas de monetización y tracking que pone a su disposición. Un nuevo modelo de negocio orientado a la creación de juegos 2D pensados para ser jugados en móviles. El primer título que llega en este sentido es precisamente la vuelta de uno de los personajes más carismáticos de los 80 'marca de la casa'. Mighty Freddy, una especie de 'runner', "que es lo que funciona al final y al cabo en los móviles", como apuntaba Víctor, con gráficos pixelados. Siguiendo el modelo 'free2play', el juego dispondrá del código fuente para aquellos que quieran aprovecharlo a la hora de crear sus propios proyectos.

Víctor a continuación se encarga de recordar una de sus máximas: "de haber conocido las oportunidades en el paso las hubiera aprovechado", y así fue como nos introdujo la segunda de las novedades presentadas durante su charla: un visor denominado Lakento MVR que permite conectado a un móvil reproducir juegos en 3D (además de 'realidad aumentada') y sumergirnos en una nueva experiencia. Por un precio realmente asequible, el producto de Lakento parece ser una alternativa muy a tener en cuenta para todo aquel interesado en las 3D. Tenéis más info en su web oficial. Víctor pudo hacer un par de demostraciones in situ, mostrarnos algunos de los prototipos hasta llegar al producto final (¡geniales!). Al término de la charla estábamos invitados a comer con él junto a otros medios, pero por desgracia no teníamos tiempo y había que volver a la nave 16 para que Alfonso

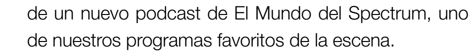




Azpiri nos firmara un ejemplar de la revista, comer un bocata tirados por el suelo y esperar a que comenzara el programa del podcast de El Mundo del Spectrum que se grabaría ante su público en el propio recinto de RetroMadrid.

Alfonso como de costumbre firmaba pacientemente y se entretenía dibujando una Lorna con todo lujo de detalles a aquellos fans que se acercaron a la mesa donde estaba sentado junto a miembros de la IFAA Ya sabíamos que a las seis nos anunciaría novedades con respecto a la película de Lorna de imagen real que lleva rumiando desde hace un tiempo, y junto a su mesa se había dispuesto una vitrina con material de merchandising (tazas con impresiones de los comics de Lorna), portadas de DVD y de un nuevo videojuego. Sin mucha información al respecto tendríamos que esperar a la tarde para que nos desvelaran lo que estaban preparando. A esta hora por cierto, en torno a las 14:00 o las 15:00, se había solucionado en parte el problema del aforo habilitando según la organización nuevos espacios. La verdad es que se notó porque las colas en el exterior ya era prácticamente testimonial y la tensión que en ocasiones parecía respirarse en el ambiente se suavizó un poco.

Nos damos una vuelta por los stands de alrededor para disfrutar las máquinas expuestas, como clónicos de Spectrum y ordenadores provenientes de Europa del Este que por desconocidos nos son muy raros. Lo cierto es que siempre es una delicia encontrarnos con sistemas de este tipo, mucho menos habituales a los típicos MSX, Spectrum o Amstrad CPC. Entraba el hambre así que compramos un bocadillo improvisado en el pequeño bar dispuesto dentro del propio recinto, y lo engullimos como si no hubiera mañana. En el descanso aprovechó para acercarse a nosotros Juan José Torres, un estupendo artista digital que utiliza Blender para dar forma a unos modelos y unas escenas maravillosas. De entre ellas nos sorprendieron muy gratamente los ordenadores MSX que había creado y las espectaculares composiciones con Vic Viper y toneladas de cintas incluidas. Os adelantamos que podéis ver algunas de sus creaciones en este número de la revista incluidas en el artículo especial sobre el estándar japonés. ¡Son alucinantes! Sin tiempo para mucho más, nos despedimos de JuanJo y nos acercamos a la zona donde iba a tener lugar la grabación



de un nuevo podcast de El Mundo del Spectrum, uno de nuestros programas favoritos de la escena.

Desgraciadamente los problemas con el sonido volvieron a reaparecer como fantasmas del pasado, y es que en esta ocasión la ausencia de micros evitaron que los asistentes pudieran disfrutar como es debido de un programa con tanta calidad como este. Los interlocutores tuvieron que alzar la voz y hacerse oir por encima de los sonidillos que llegaban desde el otro lado de la nave. Ignacio de Fase Bonus fue el invitado estrella en esta ocasión, y como aún había mucho que hacer tuvimos que dejarles por un tiempo a la espera de que subieran el programa a la red para disfrutar del mismo como era debido.

Después de escuchar a los chicos de El Mundo del Spectrum, pasamos por la zona dispuesta por Asupiva y su estupenda iniciativa de ‘Videojuegos por Alimentos’, y las recres de La Cima de los Vientos, siempre activos en estos encuentros. Nos dimos una vuelta por la zona de exposición. Empezamos con Retroworks, que tenían como estrella la edición especial de Brunilda, una espectacular caja de madera barnizada y pintada a mano de una de sus últimas producciones para Spectrum. Y decimos una, porque estos chicos acaban de lanzar ‘The Charm’, un juego creado originalmente en 1991 por Antonio Caracol (con el nombre de ‘The Chard’) que ha sido remozado y actualizado a los tiempos que corren (en el Spectrum) por Retroworks. Según nos comentan básicamente se mantiene la estructura del juego, aunque no así el apartado audiovisual y la jugabilidad, que también ha





Viejuno y nuevo. Siempre es una alegría constatar como se siguen produciendo juegos nuevos para sistemas o entornos clásicos, como es el caso de Brunilda de RetroWorks, que estuvo presente en la feria en su espectacular edición de lujo que ya fuera anunciada a través de la cuenta de twitter oficial.

'sufrido' algunos retoques. El juego lo podéis descargar desde ya en la página oficial.

La edición especial anunciada por Retroworks fue todo un éxito y por la tarde ya estaban agotadas todas las existencias. La unidad expuesta pertenecía a un miembro del equipo de este fantástico grupo de desarrollo para sistemas clásicos. ¡Enhorabuena!. Un poco escondido entre juegos había un CPC 6128 que durante algunos momentos estuvo corriendo el Street Fighter II en el que llevan trabajando diversos miembros de la escena desde hace un tiempo. Justo a continuación se encontraba Manuel Pazos, que como de costumbre animaba la feria con sus cartuchos especiales para el MSX. Allí estaban el MegaFlashROM SCC+ SD y el cartucho pensado para ser un recopilatorio de los grandes títulos lanzados por Konami en el famoso estándar nipón. Tampoco faltaba la enorme zona copada por el Amiga y el Commodore 64, habitual encuentro de los amantes de estas máquinas en los eventos retro: AMICON, AMIGAStore, Commodore Plus y Commodore 4 Ever. Evidentemente disfrutamos mucho con las geniales creaciones. Tampoco faltaron los chicos de Project Armiga que llevaron a la feria al menos un par de sus prototipos (en color blanco y negro), e hicieron demostraciones de como funciona este más que interesante proyecto con el que recuperar las sensaciones de un Amiga original. Hace unas semanas mantuvimos una entrevista con sus responsables en la que podréis conocer un poco más del Armiga.

LA EDICIÓN ESPECIAL DE BRUNILDA ANUNCIADA POR RETROWORKS FUE TODO UN ÉXITO Y POR LA TARDE YA ESTABAN AGOTADAS TODAS LAS EXISTENCIAS

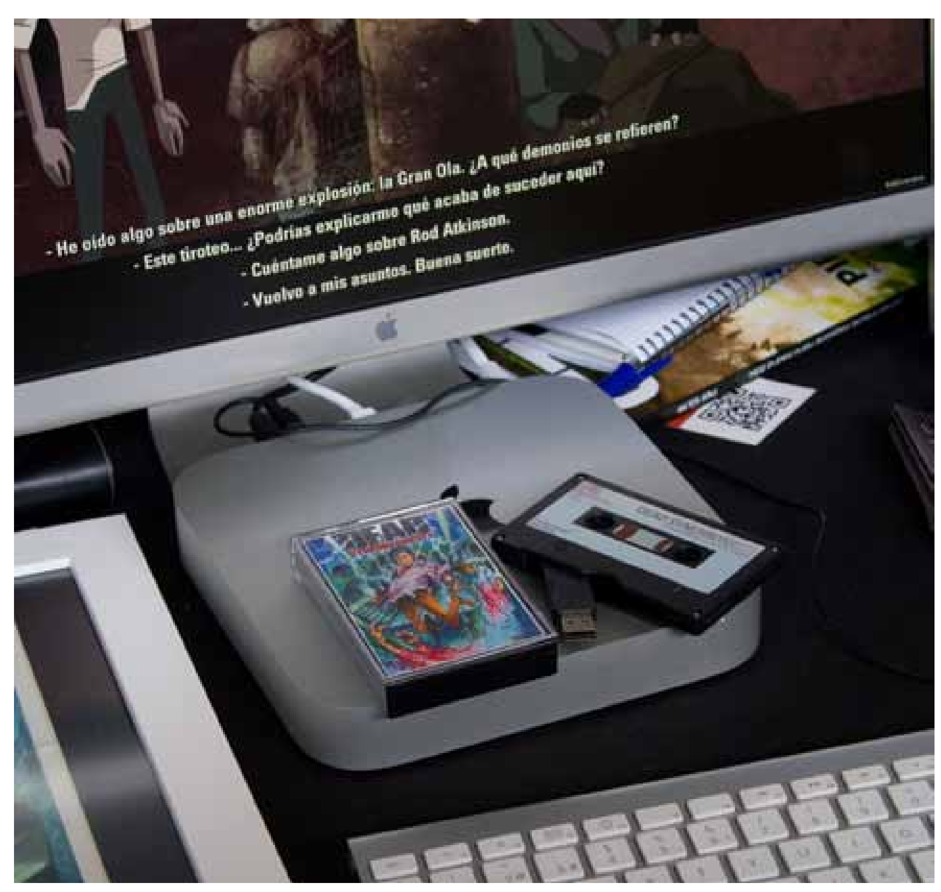
No faltó a la cita el grupo 4Mhz, que está preparando un nuevo juego para Amstrad CPC y que presentaban la demo en primicia dentro de RetroMadrid. "Juan Carmona En Busca del CPC Perdido en el reino de la princesa ochobitera", es el largo e intenso nombre que tiene este juego que está siendo desarrollado en MODE1 y que con algunos trucos en los cambios de paleta consiguen poner en pantalla 16 bonitos colores, cuando lo normal son 4 u 8 colores al mismo tiempo. Ya hace un tiempo que os comentamos el nacimiento de este más que interesante proyecto para CPC, y lo cierto es que ya tiene una pinta brutal (¡con algunas sorpresas más que aún no podemos desvelar!)

En el Club CAAD, los amantes de las aventuras (sobre todo las viejunas), pudieron acercarse a ver algunos de los representantes que iniciaron este género. Allí podían admirarse joyas como Zork nada menos. Aventuras conversacionales y un taller que en teoría tuvo lugar a las 17:00 de la tarde en su expositor sobre el motor 'Innocent Hill', pero al que no pudimos acudir, ¿qué tal fue? Seguimos nuestro periplo para pasar por la zona SegaSaturno, apoyando siempre una pequeña gran desconocida como Saturn, con un catálogo de juegos nipones que ya quisieran otras coetáneas, y, por supuesto, Dreamcast. La novedad principal en RetroMadrid 2014 fue la presentación de la casi acabada traducción al español de Policenauts para Saturn, a partir de la versión en inglés de PSX aparecida hace un tiempo. No podíamos dejar pasar la ocasión de hablar con los representantes de Water Melon, creadores del RPG Pier Solar para Megadrive, un auténtico bombazo que tras una campaña en Kickstarter exitosa llegará en breve a un buen puñado de plataformas HD.

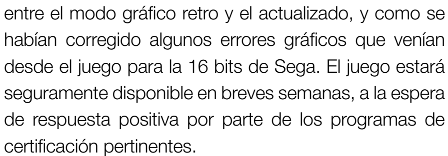
Daniel, el programador principal que ha llevado a cabo el proyecto, nos mostró durante unos minutos la versión para OUYA y nos explicó como habían trabajado a partir del código fuente del juego para Megadrive, una locura, y convertir así el juego prácticamente intacto al resto de versiones. Según Daniel se ha respetado muchísimo el cartucho original, aunque según la versión podremos encontrarnos con algunas novedades en el aspecto jugable y de controles. "Por ejemplo, en la versión WiiU podremos utilizar el mando para determinadas acciones, lo que viene muy bien a la hora de atajar comandos, y además se puede utilizar 'off-screen', para jugar sin necesidad de tener encendida la televisión". Daniel le guarda un especial cariño a la versión para Dreamcast, por el simple hecho de funcionar en este hardware, aunque confiesa que la versión para WiiU también está muy bien, y en OUYA todo luce igual de fantástico. También pudimos apreciar como cambiaba







Espacio indie. Este año era novedad la presencia de grupos de desarrollo independientes españoles. Organizados por los amigos de indie-o-rama, en RetroMadrid pudimos hablar con los chicos de Fictiorama Studios o Itchy Games entre otros.



entre el modo gráfico retro y el actualizado, y como se habían corregido algunos errores gráficos que venían desde el juego para la 16 bits de Sega. El juego estará seguramente disponible en breves semanas, a la espera de respuesta positiva por parte de los programas de certificación pertinentes.

Justo enfrente se encontraba el expositor de los chicos de Padaone Games, quienes distribuirán el juego Roving Rogue, un plataformas de acción ganador del primer concurso organizado por Nintendo, el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid y la propia Padaone Games. Darío Muga se encargó de mostrarnos y explicarnos un poco acerca de la mecánica de este juego que ganó el concurso en noviembre del año pasado. La acción acontece justo en el momento en que acabamos con el último boss del juego y tenemos que salir huyendo de su fortaleza. A medida que avanzamos el castillo se irá derrumbando y algunos enemigos despistados tratarán de acabar con nosotros. El juego parece ser rápido, frenético y cuenta con la mejor baza de un diseño de niveles calculado al dedillo. En primer lugar aparecerá en WiiU, formando parte del gran grupo de desarrollos indies que están llegando a la consola de Nintendo, y posteriormente hará lo propio en otras plataformas.

Siguiendo con el desarrollo indie de nuestro país, no pudimos más que pararnos y hablar un poco con Eduardo Garabito, de indie-o-rama y que ha colaborado en RetroManiac en alguna ocasión. Eduardo estaba al frente de una iniciativa que ha conseguido aglutinar a estos proyectos independientes con alma viejuna y que ciertamente le ha dado algo de frescura al evento. Eduardo nos comentaba de paso que pequeños



problemas de última hora en la certificación de Teslagrad han provocado que su salida se retrase un poco más en consolas, pero que seguro que pronto podamos disfrutarlo (ya lo hicimos en PC con muy buenas sensaciones). Además, los noruegos Rain Games, creadores del juego, están ya trabajando en su propio título que promete también ser muy interesante. Aprovechamos que estaban por ahí cerca Fictiorama Studios con su juego Dead Synchronicity para felicitarles por la consecución (¡en el último momento!) de la campaña de *crowdfunding* con la que financiar la aventura gráfica de estilo 'point and click'. Luis y Mario Oliván nos atendieron estupendamente aunque no disponíamos de mucho tiempo ninguno de los tres, y de paso nos llevamos un cd de música de Kowalski, el grupo detrás de la banda sonora del juego.

Un poquito más allá se encontraba Relevo Videogames, con un stand precioso digno de Congreso. ¡Como se nota que estos chicos vienen del 'medio'! ;D Por desgracia tampoco encontramos el momento para hablar al menos un rato con el bueno de Jon Cortázar, y es que o bien estaba enganchado al móvil, o bien le daba un poco de coba a los que se acercaban al stand (¡pillín!). Tampoco pudimos disfrutar de Los Templos de Fuego, como ya anunciamos hace un tiempo, pero si que andaban por ahí otras producciones de Relevo y el CD con la banda sonora del título, un disco de calidad y acabado exquisito del que seguro que escucharéis (nunca mejor dicho) hablar en RetroManiac un poco más adelante. Quedaba disfrutar con, en nuestra opinión, otra de las estrellas en RetroMadrid: el espectacular Antarex que trajo Fase Bonus y 1985 Alternativo, y que el propio Pocket Lucho se encargó de presentar a todo aquel que quisiera echarle un ojo.

Lo que están consiguiendo el equipo de programación con este shooter horizontal en Megadrive es impresionante. Múltiples planos de scroll, patrones de balas inspirados en los 'bullet hell' y en juegos tradicionales, efectos gráficos a tutiplén, unos gráficos pixelados más que notables y un aire a shooter bien acabado que podría hacer que este Antarex se convierta en el próximo referente de los matamarcianos indie. Hubo incluso una secuencia de demostración en el que el juego cambiaba a orientación vertical y conseguía mostrar en pantalla un efecto de profundidad similar al del magnífico Axelay de Konami. ¡Casi nada! Tenemos muchas ganas de que este proyecto llegue a buen fin y echarla la zarpa encima, pero ahora llegaba un nuevo hito importante en la RetroMadrid, y es que Alfonso Azpiri aparecería a las 18:00 de nuevo en Cineteca para desvelar esa Lorna de carne y hueso a la que tantas ganas tiene.

Al llegar a la sala de conferencias, tuvimos la suerte de 'pillar' el final de la charla que Juanan Pascual estaba impartiendo acerca de la aventura gráfica Randal's Monday, de Nexus Game Studios. Un proyecto que comenzó casi de tapadillo pero que pronto captó la



atención de una grande en esto de las aventuras de hoy en día, y es que Daedalic (creadores de la saga Deponia) mostró mucho interés en el proyecto hasta el punto de convertirse en publisher del juego. Juanan explicó las referencias de las que hace el juego, tanto de cine ('El día de la Marmota'), como en videojuegos, series de televisión, diálogos y personajes, etc. Fervientes seguidores de series como Padre de Familia, el humor algo gamberro y el tono sarcástico de Randal's Monday parece que estarán a la orden del día. Juanan también tuvo tiempo para hablarnos de algunos pormenores en el desarrollo del juego, creado mediante Unity mediante el que pueden realizar interesantes juegos de cámaras y efectos especiales por ejemplo, y utilizando Flash para las animaciones de los personajes. Justo a continuación entró Victor Somoza para presentar el segundo episodio del documental sobre nuestros recuerdos de los videojuegos 'Memorias: más allá del juego'. Sin embargo, los problemas de tiempo provocaron que Víctor tuviera que conformarse con proyectar el trailer de la serie y responder algunas preguntas. Lamentables las prisas por parte de Matadero para cumplir con el horario establecido en las salas.

Ahora ya sí, a las 18:30 Alfonso Azpiri y los chicos de la IFAA mostraron a los asistentes el vídeo teaser de la película de imagen real de Lorna. Bautizada como 'Lorna y su robot' (igual que uno de los tebeos de la popular personaje de Alfonso), el teaser mostró una rápida sucesión de imágenes que mezclaban renderizaciones de bastante calidad, efectos especiales y actores reales. Lo cierto es que a nosotros en concreto nos dejó buenas sensaciones, aunque hay que aclarar que lo visto sólo serviría para calentar motores, para crear 'hype' de cara





¿Lo mejor de RetroMadrid? Sin duda una de las mejores participaciones que recordamos en RetroMadrid. El concierto de la 3 Bit Band comandada por Gryzor87 puso la guinda (¡y de que manera!) al fin de semana en Madrid. Una lástima que no los asistentes no pudiéramos disfrutar un poco más de su musicón.

a la campaña que el IFAA va a organizar a partir del 5 de mayo con el objetivo de conseguir financiar la película sin pasar por la inversión exterior de productoras.

La razón radica en que tras varios intentos infructuosos de llevar a Lorna a la gran pantalla tal y como la imaginó Azpiri, en esta ocasión todo el control estará en manos del ilustrador, quien decidirá sobre todo los aspectos del posible film, mientras que la inversión económica correrá a cargo de los fans en una especie de campaña de *crowdfunding* que comenzó el pasado 5 de mayo. Terminada la charla de Azpiri nos quedamos un rato conversando con la gente del IFAA y volvimos a la nave 16 para hacer un poco de tiempo antes de salir a comer algo y prepararnos para el concierto que a las 22:30 Gryzor87 y su banda 3 Bit Band darían en la Plaza Matadero. Había muchas ganas de escucharles a sabiendas de que estos tipos son unos auténticos cracks, que llevaban meses de ensayo, y que Gryzor siente especial predilección por las bandas sonoras de Konami en su buena época ante todo, ya sabéis, contundencia y melodías inolvidables.

EL PÚBLICO ENTREGADÍSIMO, DISFRUTÓ CON LA MÚSICA DE LA BANDA E INCLUSO PIDIÓ AL FINALIZAR EL CONCIERTO MÁS TEMAS. JAVI Y LOS SUYOS SE ARRANCARON ENTONCES CON UN PAR DE CORTES OCHENTEROS

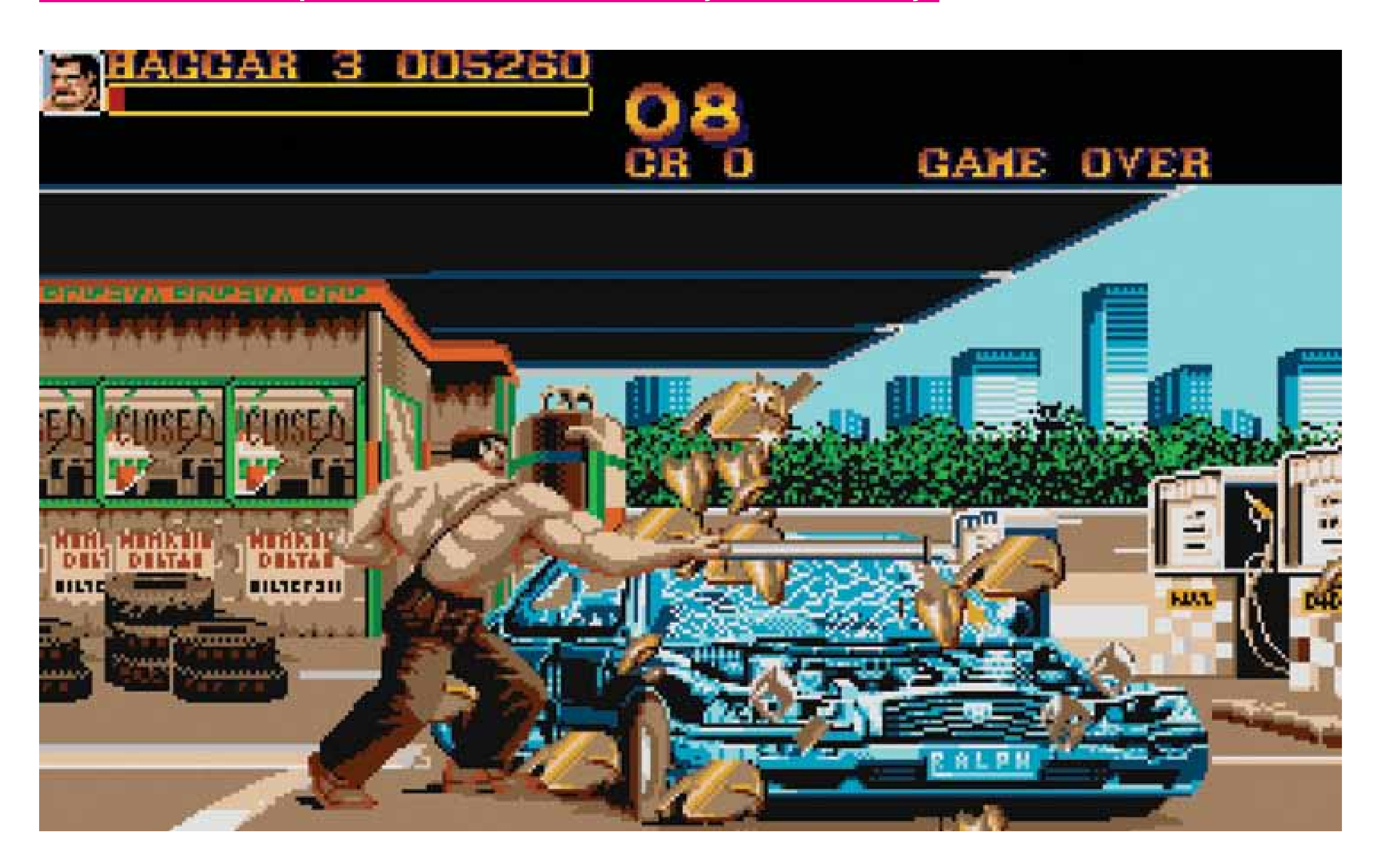
La noche del sábado nos deparaba lo mejor de RetroMadrid 2014, nada menos que un concierto llevado a cabo por 3 Bit Band, un trío formado por el bueno de Javier (Gryzor87) al teclado, su hermano Jacobo con las guitarras y Matias, un batería de tomo y lomo. Locomalito les echó una mano en el apartado audiovisual. Entre todos dieron forma a un repertorio espectacular, muy trabajado y sencillamente delicioso para todos los que hemos crecido con esto de los videojuegos. After Burner, Outrun, Streets of Rage, Final Fantasy, Gradius, Castlevania... todos los cortes escogidos sonaron con contundencia, mucho mimo y calidad. Incluso algunos temas sonaron en acústico para darle algo más de variedad al concierto y demostrar como estos chicos dominan todo tipo de registros. Increíble.

Konami se llevó la palma gracias a los cortes de juegos como Castlevania, Gradius o Contra. Se lo tienen merecido al habernos hecho disfrutar con sus melodías en tantos y tantos arcades sobresalientes. El público entregadísimo, disfrutó con la música de la banda e incluso pidió al finalizar el concierto más temas. Javi y los suyos se arrancaron entonces con un par de cortes ochenteros (¡Corrupción en Miami y Superdetective en Hollywood!), que fueron un divertidísimo colofón a lo que allí se vivió.

Sin duda la mejor forma de acabar un agotador día que empezó a eso de las 5 de la mañana y que no terminaría hasta bien entrada la madrugada, cuando volvimos agotados al hotel. En conclusión lo que vivimos en RetroMadrid este año ha sido positivo. Los problemas con las colas a la entrada, sobre todo el sábado por la mañana, empañaron el resultado global, pero de todo se aprende, incluso de los imprevistos provocados por la Administración. RetroMadrid ha crecido muchísimo y se ha convertido en un evento enorme que si sigue en esta progresión quizás requiera de una mayor ayuda externa. Los miembros de la AUIC pueden estar contentos. Su esfuerzo y trabajo por amor a la informática retro está más que contrastada, y desde aquí queremos agradecérselo. Ahora, ¡a descansar hasta el año que viene!

Entrevistamos a Richard Aplin

El desarrollador de la conversión para Amiga y Atari ST de Final Fight, uno de los arcades más míticos de Capcom, nos cuenta los entresijos de su trabajo



Nuestro amigo Pablo consigue hablar con Richard Aplin, programador principal de la conversión para Amiga y Atari ST del éxito maquinero de la época Final Fight. Richard, que comenzó a trabajar siendo muy jóven en Creative Materials, antigua Binary Design, también se encargó de otras conversiones famosas de arcades como Shinobi o Double Dragon. Localizarle no fue sencillo debido a que no aparece en directorios ni páginas similares en internet. Pero un día la suerte sonrió a Pablo cuando el propio Richard participó en un viejo foro dando su opinión acerca de un remake del juego de Capcom. En esta entrevista Aplin nos habla sobre los pormenores de la programación de videojuegos para sistemas de 8 y 16 bits de la época, de como se llevaban a cabo las conversiones arcade, y en fin, de como funcionaba la industria hace algo más de dos décadas.

Rich, por lo que se, fuiste principalmente contratado para hacer conversiones de máquinas arcade a ordenadores domésticos. Si tenemos en cuenta la calidad de los juegos arcade de los 90 comparados con las limitaciones de los ordenadores que teníamos en casa, no crees que fuiste el "chico de los trabajos más duros" en aquella época?

Bueno…"mayormente" Hacer una conversión de un arcade es más difícil que un juego desde cero por muchos motivos (obviamente las diferencias en hardware) aunque al menos sabías lo que aspirabas a lograr. No solo era una "pieza artística aleatoria" como ocurría con los originales. Pero la razón principal, era que las compañías sabían que una conversión de un arcade que conocía todo el mundo era mucho más fácil de vender, sin importar lo bueno que realmente fuera y claro… todos trabajábamos por dinero ;-)

Algunos compañeros tuyos me han dicho que solo contaban con una máquina arcade de "regalo " y su propia pericia para hacer las conversiones. Era así?

Sí. Nunca tuve ayuda alguna de las compañías que fabricaban las placas (PCB) como Capcom, Sega etc. y tampoco teníamos siempre la máquina completa con su cabina, a veces las placas sueltas y nada más. Habría sido genial si hubiéramos dispuesto de parte del código fuente, gráficos, etc. pero…no :-)
La única vez que una compañía de PCB ayudó en una conversión doméstica que yo sepa fue en el Rainbow Islands que hizo Graftgold, donde aparentemente lo tuvieron todo: código fuente, gráficos, etc.

Ahora hablemos de algunos juegos en cuyo desarrollo participaste. Por ejemplo, las conversiones de 8 bits: Shinobi, y DD2 para



Busca las diferencias. La versión para Amiga y de Atari ST son prácticamente idénticas a nivel gráfico. La conversión del ordenador de Commodore cuenta con un campo de visión más amplio, mientras que en el juego para Atari los sprites y decorados parecen más grandes. También en el juego de Atari se puede 'disfrutar' de una rácana melodía a lo largo de nuestra aventura por los bajos fondos, mientras que en Amiga solo suenan efectos de sonido. En ambos ordenadores se pueden disfrutar de partidas con dos jugadores.

el CPC. Fueron productos brillantes, incluso lo siguen siendo hoy día. Cómo sacaste tanto partido de esas máquinas tan viejas, incluso por aquel entonces?

Sí, ya veo que el Shinobi de CPC es uno de mis juegos más populares. Hice muchos beat´em ups y honestamente, nunca me parecieron nada del otro mundo los arcades (DD1, DD2, Final Fight). La jugabilidad era (en mi opinión) bastante aburrida. Sin embargo lo pasamos muy bien jugando a Shinobi en la oficina cuando estábamos trabajando en él. Era un juegazo. Y con respecto a exprimir tanto esas máquinas (creo hice un buen trabajo en el material de CPC y estoy bastante satisfecho con el Final Fight de Amiga técnicamente hablando aunque la gente lo odie) bueno...eso fue muy divertido. Siempre me gustaba aportar nuevas ideas para hacer las cosas más rápidas y que consumiesen menos RAM, que eran las cosas más difíciles de hacer en aquella época. Aporté nuevos "trucos" en mis rutinas trabajando con sprites en mis últimos juegos para CPC (DD1, DD2) y ese código para gráficos fue , creo, rehusado por algún otro programador para hacer Final Fight y E-Swat para CPC. Les perdono :-)

Apliqué descompresión a tiempo real de los gráficos al mismo tiempo que eran dibujados, también un "X-flipping" a tiempo real, etc. Esto hacía que los sprites grandes se moviesen más rápido y usasen menos RAM. Era como "matar dos pájaros de un tiro" :-) Programar es mucho más fácil hoy día (nosotros lo hacíamos en ensamblador) pero por otro lado, hoy la gente espera muchísimo más (por ejemplo los juegos para IOS).

En el caso de DD2 para CPC, parece que sacaste el código de los sprites de la máquina original pero obviamente adaptados a la resolución del CPC. ¿Era éste el "método Aplin"? Quiero decir, parece que hiciste lo mismo con el E-SWAT para Spectrum y el ¨Final Fight de Amiga.

Final Fight fue el único juego en el que usé los gráficos originales de la PCB (me llevó mucho tiempo hackear la PCB y bajarlos del arcade usando un lector de ROM casero) y con todo y con eso, solo pude usar los sprites. Ripeé todos los mapas, decorados, baldosas, etc. pero no se pudieron usar debido a que dependían demasiado de capas de parallax, tenían una paleta con demasiados colores, etc. Así que unos dibujantes, los pintaron a mano todos desde cero y creo que no lo hicieron del todo mal...

Shinobi fue otra gran conversión. ¡Felicidades! Pero puede que E-SWAT (versión Spectrum) como citaste en el "código secreto" del Final Fight de Amiga, no fue un producto del que estuvieras satisfecho, verdad?

Mmmm...No recuerdo haber escrito el E-SWAT de Spectrum, ¡aunque es posible! La compañía para la que trabajaba (Binary Design/ Creative Materials) hizo todas las versiones de E-SWAT, así que es posible que uno de mis compañeros fuese su autor. David Leitch o Nick Vincent, no recuerdo... Parece que la gente hoy día tiene algunas ideas equivocadas de cómo trabajaba la industria en aquella época. Los presupuestos eran bajos, normalmente una sola persona hacía todo el juego partiendo desde cero, por ejemplo las conversiones de CPC y Spectrum...y todo en solo unos pocos meses. Todo el mundo estaba extremadamente ocupado y enfocado principalmente en entregar el producto a tiempo, lo que era muy importante para las conversiones de arcade, cuyo mercado objetivo solía ser el navideño. Para gastar el "dinero de la abuela" como le decíamos. Obtener un resultado de una calidad aceptable y hecho dentro del plazo era mucho más importante que hacerlo lo mejor posible. Recuerdo que las compañías se gastaban mucha pasta en licencias y solo buscaban vender sin importar lo más mínimo la calidad del producto, sino que los niños lo reconocieran por el nombre y vendieran muchas copias. La calidad del resultado no era la principal preocupación de nadie, excepto quizás del propio programador que buscaba estar orgulloso de su trabajo pero los plazos estaban demasiados ajustados... Si el juego no llegaba a los duplicadores a tiempo, eramos despedidos e íbamos a la ruina. Así era como funcionaba el tema.

En el catálogo de Richard Aplin, podemos encontrar (atendiendo a la opinión de los gamers) productos increíblemente buenos y otros injugables y terroríficamente malos. Uno de los peores que más se recuerdan fue Double Dragon 1 para Amiga. ¿Por qué un juego tan alejado del arcade? ¿No era el Amiga lo suficientemente potente para tener una conversión más fiel al original?

Sí, la versión de DD1 para Amiga se hizo a la carrera. Recuerdo que había un progrmador de ST y otro de Amiga trabajando en él por la época en la que yo estaba con Mastertronic, quien acababa de comprar Melbourne House que fue la distribuidora, así que me llamaron para ir corriendo a Manchester, sede de Binary Design y estuve allí algo menos de un mes para terminar el juego de prisa y corriendo. Hacia el final del desarrollo, el tipo que lo hacía para Amiga abandonó, así que tuve



que terminar el trabajo como fuera. La mayor parte de código de jugabilidad (tal cual era) la cogí de la versión de ST y los gráficos eran también paupérrimos... DD1 fue un claro ejemplo de "O lo entregáis a tiempo u os vais a la puta calle" y para colmo tuvimos muchos problemas extra: gente mosqueada, abandonos...

En Double Dragon 2, hice también la versión de ST que recuerde pero en aquel caso, si que usé mucho mejor el hardware superior del Amiga. Hubiera sido genial haber dispuesto del código fuente del arcade porque por ejemplo, podríamos haber exportado la jugabilidad directamente de él, lo que nos habría encantado porque nos habría ahorrado mucho tiempo y además el juego hubiera sido mucho más fiel al original.

Hablemos de un juego del que sabemos que estás orgulloso pero sigue siendo odiado por la mayoría de la comunidad: Final Fight (Amiga). Richard, algunos "expertos" en hardware de Amiga insisten en que en un simple Amiga 500 con 512k (requisitos mínimos para que funcionara tu Final Fight) podría haber salido una mejor versión. Qué opinas de ello y si están en lo cierto, por qué no intentaste hacer una conversión más fiel, principalmente en lo que concierne a la jugabilidad?

Jeje, sí, veo gente que no para de despotricar sobre esto en Youtube y demás sitios y dicen de cómo el hardware de Amiga hubiera podido hacer bla, bla, bla... Sin embargo, curiosamente, no he visto a ninguno de ellos hacer una nueva versión del juego. Creo que un tipo empezó recientemente rehaciendo solo el primer nivel, usando un modo "dual-playfield" para conservar el parallax y los sprites del arcade original y...puedo decirte justo ahora que ese método no le va a funcionar para hacer el juego entero ni de coña :-)

La jugabilidad de FF, sí que pudo haber sido mejor pero no es que hablemos de un arcade impresionantemente divertido (en mi humilde opinión) Personalmente creo que era un beat'em up bastante soso y repetitivo. Con FF, pasé un montón de tiempo hackeando los gráficos de la máquina arcade como mencioné más arriba, pero ripear el código de la jugabilidad sabía de antemano que iba a ser prácticamente imposible, así que no le dediqué todo el tiempo requerido para al menos intentarlo (los plazos otra vez)

A todo pasado, creo que lo que la gente más odia del ffight de Amiga es que no tuviera música "in game" e irónicamente, esto fue solo debido a que la compañía, no encargó ninguna! Les pedí que lo hicieran pero...

La excelente melodía del título la tomé prestada de una de las demos de Joylon Myers e intenté que cobrara pero creo que nunca le pagaron (lo siento, Joylon) aunque no creo que a día de hoy haya ningún tipo de resentimiento por eso. De cualquier modo los "odiadores" o como les llamaste "expertos en Amiga" siempre estarán invitados a hacer una versión mejor que la mía si creen que mi trabajo fue tan perro. De todo corazón espero verla algún día...

Vamos a detenernos en Double Dragon 2, un hit en salas arcade y en ventas para ordenadores personales. Tengo una pregunta rondando por mi mente desde que era un niño, jeje!! Por qué no implementaste uno de los golpes más famosos de la saga Double Dragon: agarrar a un enemigo por el pelo y darle de rodillazos" En tu versión de DD1 vimos una (bastante penosa) versión pero fue totalmente descartada en DD2, incluso en Amiga. ¿Por qué?

Este...este...pues ni idea. No recuerdo ese movimiento del que hablas. Hice muchas versiones de DD1 y DD2 y me sorprendo de que no la pusiera en ninguno de ellos (se encoge de hombros).

Rich, por favor, cuéntanos lo que quieras sobre Creative Materials. ¿Buenos recuerdos de esa compañía?

Este...sí! Trabajé para Binary Design (más adelante relanzada como Creative Materials después de algunos problemas financieros) por muchos años y recuerdo con cariño esos tiempos. La compañía estaba dirigida por Andy Heike y una chica muy simpática llamada Pat (olvidé su apellido) y trabajaron duro empleando a un buen número de críos, muchos de los cuales hinchieron y actualmente siguen haciendo una carrera brillante en la industria videojueguil. Me hace un poco de gracia la nostalgia que mucha gente de aquellos tiempos. Creo que es porque los gamers de aquella época son ahora personas cercanas a la mediana edad con niños. etc. y a esa edad, nos volvemos muy sentimentales con el pasado hasta casi el punto de llorar con esos recuerdos... Recuerdo que fue divertido pero no como el mejor trabajo que haya hecho jamás. Me lo he pasado muy ben haciendo nuevo material desde entonces.



Otras covnersiones. Sobre estas líneas la versión para Atari ST de Double Dragon II. En la página anterior Shinobi y Double dragon para CPC.

Actualmente, por supuesto, prácticamente todo el mundo puede escribir software, así que ya no destaco tanto pero aún estoy aquí, escribiendo haciendo pequeños e inteligentes bits de código, etc. No he escrito juegos nunca más, por cierto. Creo que no es una industria divertida hoy día. En el terreno de las consolas, presupuestos, tamaños de equipo, plazos y expectativas de calidad, es todo muy alto! Y no nos olvidemos del increíblemente competitivo mercado de iOS/Android...

Por qué no tuviste compasión de los chicos o chicas que tuvieron que esperar casi 10 minutos esperando cargar cada fase de E-SWAT para jugar menos de 2 en la mayoría de los casos? Era necesario hacerlo de ese modo?

¡Jajajaja! No escribí la versión CPC de E-SWAT. Al menos...no creo que la hiciera, ¿o sí? Creo que fue Nick Vincent usando, eso sí, mi propio código e imagino que también estaría muy apurado con los dichosos plazos. Imagino que no harían una carga rápida porque no se dedicaron a optimizar las cosas bien. Si citamos Shinobi, ese también fue un juego multicarga pero no no apestaba de ese modo :-)

Estás todavía relacionado con la industria?

Mmmm...en cierto modo...Vivo en San francisco y hago trabajo técnico como freelance. Principalmente escribo código hoy día. Programé la puerta trasera del servidor que usaron mis amigos de Munkyfun en 'My horse', 'Bounty Bots' y 'Knight Storm'. Justo ahora estoy liado con el servidor de una aplicación para móvil llamada "Car Friend" También hago "embedded system programing" para mantener la vida interesante, por ejemplo, escribí el firmware para algunos auriculares inalámbricos diseñados para jugar el año pasado. Te mostraré algo que ilustra cómo han cambiado los tiempos:

Ventas totales de hardware en todo el mundo (buscado en Google): Commodore 64, aproximadamente 17 millones; Amiga, aproximadamente 5 millones; y Amstrad CPC, unos 3 millones. Mientras que un título en el que trabajé recientemente, 'My Horse', más de 25 millones de jugadores en todo el mundo. Así que...eso es por que no soy especialmente nostálgico. Vivimos tiempos alucinantes :-)

Por: Pablo L. Del Rincón Ramos



Mi colección de videojuegos a la venta…

Si os digo el nombre de Michael Thomasson quizás no os suene de nada. Pero si añado, es el poseedor de la mayor colección de videojuegos del planeta, quizás os suene algo más. Aunque en realidad debería decir que era el mayor coleccionista de videojuegos, porque ya no lo es, debido a que ha vendido su colección de videojuegos, más de 16.000, el sueño húmedo de muchos jugones entre los que me incluyo, por 550.000€, que fue la puja ganadora.

Todo esto es debido a que Michael necesitaba dinero para afrontar compromisos familiares, que espero que hayan sido subsanados con el más de medio millón de Euros que ha obtenido a cambio. Pero yo me pongo en su lugar y me pregunto si sería capaz de hacer lo mismo, vender mi colección para obtener un dinero que necesito. Y eso que mi colección a su lado da vergüenza ajena y no tiene ni por donde compararla.

Bien es sabido por todos los que nos hemos enfrascado en el pozo sin fondo de coleccionar videojuegos, que no es tarea sencilla y que cada día lo es un tanto menos, por culpa de la especulación, de la que en cierta medida somos todos culpables. Coleccionar videojuegos, como cualquier otra cosa a la que nos aficionemos, es una tarea ardua, que no se consigue de la noche a la mañana, a menos que tengas medio millón de euros y que nos lleva bastantes años el alcanzar un grupo de juegos que la hagan identificativa para el resto de coleccionistas. Quizás tengas suerte con algunos juegos que hoy en día están cotizadísimos y los poseas desde entonces, porque lleves en esto de los videojuegos desde hace muchos años y por ello, te queden menos joyas que alcanzar, pero hay juegos que parecen prácticamente imposibles de poseer y menos para un bolsillo de clase media baja, como es el mío.

Personalmente llevo coleccionando videojuegos desde 2007, aproximadamente, pero mi afición a los videojuegos viene desde mucho más atrás y varios cientos de juegos que poseo, llevan conmigo desde hace muchos años. Guardo con recelo mi Game Boy, que lleva conmigo más de 20 años y aún funciona, después de la tralla a la que la he expuesto y sigo haciéndolo de vez en cuando, por nostalgia más que nada.

Con todo esto quiero decir que me sería muy difícil desprenderme de mi colección. Tendría que ser un caso excepcional, el que me llevara a vender todos mis juegos, como ha hecho Michael y es algo que me parece digno de valorar, de persona realmente valiente. No me imagino lo que debió sentir o sentirá, el día que esas casi tres toneladas de videojuegos desaparezcan de su casa y entren en la de ese comprador. Del cual espero que su compra haya sido más por poseer esos videojuegos, que por sacar tajada de su transacción, por nuestro bien, por el bien de los que aun seguimos haciendo callo, poco a poco, con esta afición a la altura del mejor Hámster guarda comida.



Visitamos RetroMálaga 2014

Desde el 11 al 13 de abril se celebró en el Palacio de Congresos de Torremolinos la edición anual de RetroMálaga, un encuentro para nostálgicos del retro que gana adeptos

Tras un largo fin de semana agotador y repleto de emociones, los chicos de Retro entre Amigos, Altair, Mundo Arcade y el resto de involucrados en la organización de RetroMálaga, se habrán ido con una gran sonrisa dibujada en la cara en su vuelta a casa tras comprobar la buenísima acogida que ha tenido esta edición por parte de los asistentes. El cansancio será lo de menos, porque la paliza de traer todo el material, disponerlo, solventar problemas de última hora, organizar torneos, atender a los visitantes y vigilar el material, recogerlo... es mucho mayor del que puede parecer a primera vista. Por eso hay que agradecer el esfuerzo y la dedicación de este grupo de entusiastas por el retro malagueño a la hora de acercar todo este material a los visitantes al evento.

Celebrado como parte de la WeekendPlay, un evento que reunía diferentes facetas del entretenimiento de ayer y hoy (comics, anime, cultura geek, videojuegos...) y que ha tenido lugar desde el 11 al 13 de abril en el Palacio de Congresos de Torremolinos en Málaga, RetroMálaga 2014 tenía su espacio en el piso superior de este privilegiado emplazamiento. Lo cierto es que el fin de semana no invitaba a pasar las horas encerrados en el interior de un edificio, con un tiempo veraniego y unas temperaturas que animaban más a acercarse a la playa, pero la ocasión lo merecía, así que el sábado por la tarde nos pudimos acercar unas horas a disfrutar del ambiente y ver desde más cerca aquel tinglado viejuno.

Al tener que compartir espacio con otro tipo de líneas de ocio, el que fuera otrora uno de los principales centros de exposición para las novedades en máquinas recreativas en nuestro país gracias al legendario salón arcade (¡tremendo!), bullía de personajes del anime japonés, aficionados a Star Wars, amantes de los simuladores de carreras de última generación, o locos nostálgicos como nosotros. En el piso de abajo algunas tiendas de venta de merchandising, videojuegos, librerías, etc. se intercalaban con jóvenes artistas que mostraban sus productos, ya fueran comics autoeditados, peluches realizados con lana o camisetas. También allí la famosa Legión 501 tenía su cuartel general, gracias a una estupenda maqueta de la Guerra de las Galaxias que representaba parte de la batalla de Hoth. Un poco más adelante nos encontramos con Manuel, de Matamarcianos, que había llevado un buen puñado de sus conocidas máquinas recreativas con tabletas Android para exponer y vender. Manuel nos comentó que ya tienen casi a punto su nuevo producto, un espectacular

Espacio Retro. Los chicos de Retro entre Amigos organizaron una más que notable exposición de máquinas y sistemas clásicos para que todos los visitantes pudieran sentarse cómodamente y disfrutar de los juegos allí dispuestos. Mundo Arcade también montó un pequeño salón recreativo como los de antes, ¡con futbolín incluido!





joystick que integra todo lo necesario para enchufarlo al TV y disfrutar con nuestros emuladores y juegos preferidos. Matamarcianos también estará en la próxima RetroMadrid en la capital de España, así que no dejéis de visitarlos si os dejáis caer por El Matadero.

Al subir las escaleras nos encontramos de bruces con la zona donde se ubicaba RetroMálaga y Mundo Arcade. Los primeros habían montado una serie de mesas con multitud de sistemas clásicos preparados para que todo aquel que se acercara pudiera disfrutar de primera mano con los juegos que corrían en los mismos. NES, Amiga, Commodore 64, NeoGeo, Master System... También había alguna máquina más moderna como GameCube, una consola injustamente olvidada en muchas ocasiones y que lució como nunca gracias a las partidas a cuatro bandas con Mario Kart. En una esquina de estas mesas estaban los chicos de Modelsheep Studio, un joven estudio independiente afincado en Málaga y que mostraba en un portátil algunos de sus juegos, sobre todo Space Rotary, la carta de presentación de este equipo entusiasta por los videojuegos. De momento el juego se puede conseguir en diferentes plataformas de descarga digital, pero Giner, Javier y Sergio insistieron que este es sólo el primero de los títulos que tienen en cartera, y que todavía habrá mucha tela que cortar. ¡Estaremos pendientes!

Un poco más adelante también encontramos la mesa expositora de Retro entre Amigos y Anysachic, que había llevado para la ocasión algunos de los artículos artesanales que trabaja con motivos relacionados con videojuegos, como monederos, fundas o baberos, ¡ese Space Invaders a edad temprana! Junto a esta mesa se dispuso Alfonso Azpiri para firmar a todos los seguidores de su trabajo que se acercaron hasta el palacio. Prevista para las cuatro de la tarde, al final Alfonso no pudo llegar hasta las cinco, pero los que guardaron cola para obtener la ansiada dedicatoria seguro que esperaron el momento gustosos. Alfonso no defraudó y se empleó a fondo para que las contraportadas de sus comics pasaran del blanco inmaculado a tener una impresionante Lorna pintada con todo lujo de detalles. Talento y oficio en el ilustrador de tantas y tantas carátulas de juegos de 8 bits (¡y de la portada de nuestro último número!).

En la cola pudimos hablar con algunos lectores de RetroManiac (¡todo un placer!) y con José Manuel (Espetero) de Mundo Arcade, con quiénes tenemos pendiente una entrevista desde hace la tira para el próximo número de la revista. Como veremos un poco después, los chicos de Mundo Arcade también curraron de lo lindo para poder montar un pequeño salón recreativo al que no le faltaba casi de nada.
También por aquí pudimos disfrutar con un par de curiosidades. La primera un Amiga 1200 'tuneado' de negro que contrasta enormemente con el habitual color blanco (¡o amarillento, depende de donde lo hayas guardado!). Obra de Nico de Retro entre Amigos, lo cierto es que nos recordaba a aquel viejo CDTV de Commodore. Nos encantaría tener uno de estos por la redacción de RetroManiac, sin duda.

Justo a su lado un flamante joystick Telemach y un Commodore 64 con el juego Flappy Bird en pantalla. Ya sabemos que prometimos no volver a hablar de este juego, pero es justo reconocer que esta versión para C64 es tremenda, muy jugable y gráficamente bien resuelta. Si para más inri además podíamos jugarlo con un mando construido para la ocasión también por Nico, la cosa no podía ser mejor. Aún así nos seguimos considerando unos negados para este juego que puede con nuestra paciencia a las primeras de cambio. Otra vez será.

Entre todas las máquinas de estas mesas también había una bartop para dos jugadores, vestida de Rodland y que en el momento en que nos pasamos por allí funcionaba a todo trapo con Metal Slug en pantalla, diversión asegurada, puro arcade y tremendo si compartís partida con un amigo. También en este lado se colocó la gran pantalla que serviría para montar el campeonato de Street Fighter a los mandos de un siempre deseado joystick gigante de X-Arcade. El torneo tuvo bastante aceptación y un buen puñado de curiosos y mirones que hicieron corrillo para ver como se 'partían la cara' los participantes.

Además de las máquinas dispuestas para poder jugar, los asistentes también disfrutamos de una notable exposición de sistemas clásicos repartidos entre videoconsolas, ordenadores y algunos aparatos como el recordado 'Simón Dice'. Cada uno de los aparatos iba acompañado de una pequeña ficha que indicaba el nombre en cuestión, año de fabricación, la compañía creadora del mismo, etc. Un pequeño museo la mar de interesante a través del que podíamos





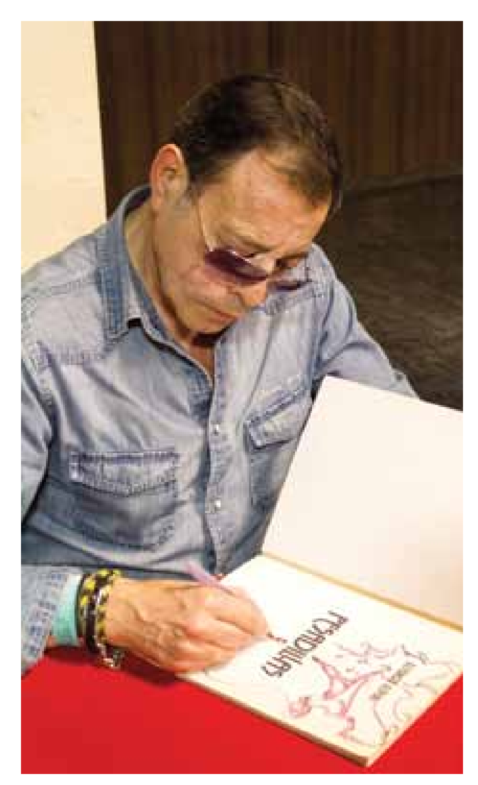


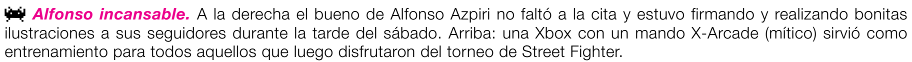
recorrer gran parte de la historia de la retroinformática. Nos encantó ver un ordenador Dragon, mítico de las aulas de algunos colegios de este país, y que un servidor tuvo la suerte de poder utilizar en clases de informática durante su época escolar. ¡Muy grande!

En la esquina de esta hilera de mesas sobre las que estaban dispuestos los 'retrocacharros', nos encontramos con una más que interesante vidriera repleta de tesoros, como el cartucho de USAS de Konami para MSX, una pequeña colección de Game & Watch de Nintendo, algunas consolas coreanas, cintas de Spectrum y otros ordenadores de 8 bits a tutiplén, o un bonito UWOL para Megadrive con su caja presidiendo uno de los estantes. Como siempre, este tipo de vitrinas son una delicia para los amantes de los videojuegos, y no era difícil escuchar comentarios de todos aquellos que se paraban frente a los cristales del tipo: "¡la cantidad de horas que me tiré cargando cintas de esas!" o "¡Esas G&W como molaban en los recreos







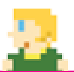

Alfonso incansable. A la derecha el bueno de Alfonso Azpiri no faltó a la cita y estuvo firmando y realizando bonitas ilustraciones a sus seguidores durante la tarde del sábado. Arriba: una Xbox con un mando X-Arcade (mítico) sirvió como entrenamiento para todos aquellos que luego disfrutaron del torneo de Street Fighter.

del colegio!". La verdad es que no pasó desapercibida, había material muy interesante en aquella estantería ;)

Dejamos la zona estrictamente retro para acercarnos al salón recreativo que habían montado los chicos de Mundo Arcade, un grupo de entusiastas malagueños locos por las máquinas arcade. Allí pudimos disfrutar de macas con juegos como Tetris o King of Fighters, además de un bonito futbolín que en un principio pasó algo desapercibido, pero que pronto se convirtió en el centro de atención de algunos visitantes. También destacaba una flamante mesa de pinball de Popeye, realmente espectacular y en un estado incuestionable. Era difícil no ver a alguien enganchado a los petacos, aunque casi siempre respetando los tiempos medios para dejar que jugara el siguiente en la cola. Todas las máquinas estaban dispuestas en modo 'freeplay' excepto una, que servía para recolectar algo de dinero por la causa de Idaira. En la zona retro también se sorteaba un pack enorme de juegos y sistemas retro por el mismo motivo. Grandísima iniciativa.

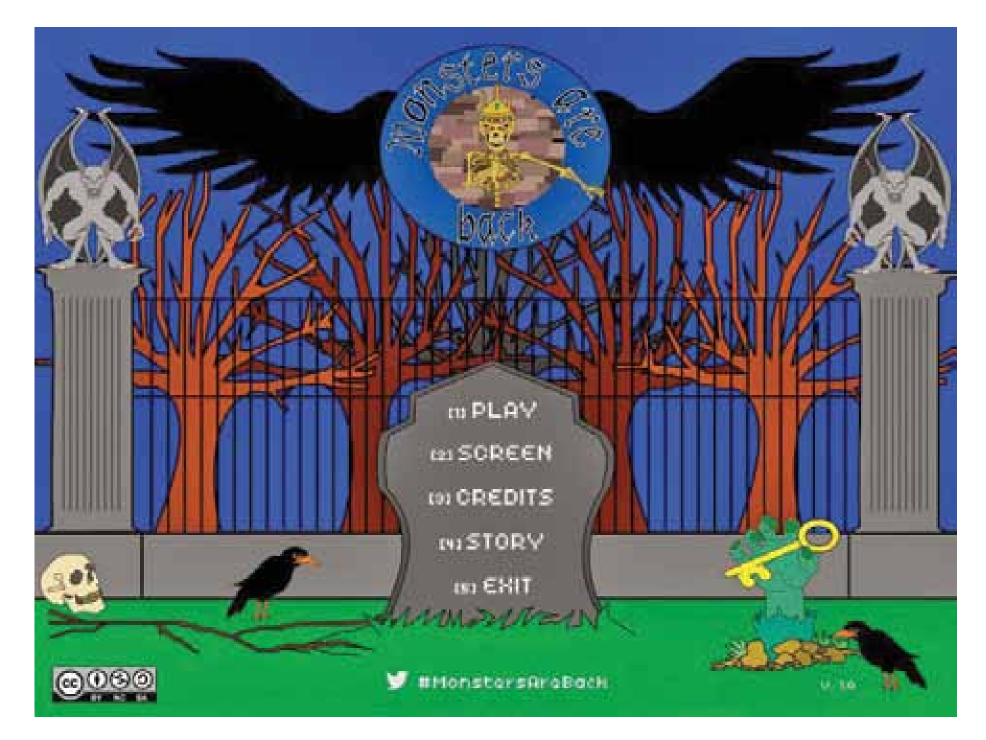
La verdad es que el ambiente a salón recreativo o bar de antaño era más que evidente, y lo cierto es que todos los asistentes pasaron un muy buen rato ante aquellos mandos y botones arcade. ¡Gracias a los chicos de Mundo Arcade por el curro de traer todas estas máquinas, tenerlas en tan buen estado y compartirlas con todos! Había mucho más que ver y hace durante estos tres intensos días en Torremolinos, pero desgraciadamente nuestro poco tiempo disponible no nos permitió asistir a las charlas ni talleres, aunque sabemos de buena tinta que Locomalito y Gaby se metieron de nuevo al público en el bolsillo, que la charla sobre desarrollo indie el domingo fue muy interesante, y que según nos contaron todas las conferencias fueron grabadas en vídeo, así que seguro que en breve podremos disfrutar todos de las mismas. No nos queda más que dar la enhorabuena a todos los organizadores, colaboradores y personas involucradas por su esfuerzo y trabajo al dar forma a un evento que con el tiempo seguro que se convierte en un referente en el sur de España con su propia identidad. ¡Hasta la próxima edición!

Visita www.retromaniac.es para una crónica más amplia.



Monsters are Back!! O la ilusión de crear un videojuego clásico en el aula de un Instituto de Secundaria

¿Quién iba a decirlo? ¿Un videojuego de corte clásico creado por alumnos de un instituto? Toda una sorpresa para los tiempos que corren, eso es, ni más ni menos, Monsters are back!!, un proyecto delicioso creado por un grupo de alumnos repartidos entre diferentes cursos en un instituto bajo la experta batuta de su profesor de informática, Miguel Ángel García, quien de un tiempo a esta parte había decidido incluir en el temario que imparte algunas nociones de videojuegos clásicos, de la época de 8 y 16 bits sobre todo.

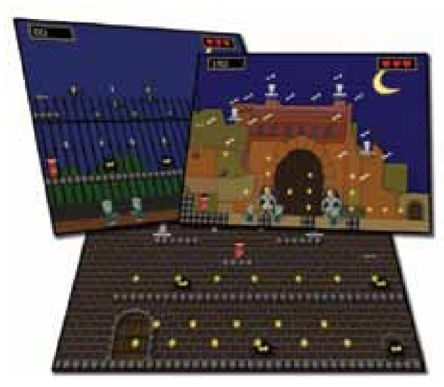




Este año los alumnos de Miguel Ángel se habían mostrado especialmente entusiasmados por el pasado en los videojuegos y comenzarían un bonito proyecto que tras algunos meses de trabajo ha visto finalmente la luz. Monsters are back!! Es un videojuego realizado por diferentes alumnos de la ESO y bachillerato utilizando para ello Game Maker Studio y otra serie de herramientas y recursos, y ocupándose cada uno de una faceta diferente: gráficos, música, diseño de niveles, historia… El resultado es un juego de corte clásico que se desarrolla mediante pantallas estáticas y en el que se pondrá a prueba nuestra habilidad a la vieja usanza, como nos cuentan el profesor y algunos de sus alumnos involucrados en la creación de este título.

Muy jugable, divertido y ciertamente adictivo, Monsters are back!! Cuenta con un notable acabado y se nota la ilusión con que ha sido realizado, y aunque resulte extraño que un grupo de adolescentes se haya embarcado en un proyecto de estas características, todo tiene su razón, como nos cuenta Miguel Ángel: "*En todo el tiempo que llevo enseñando informática he comprobado que la mayoría de los estudiantes, en su mayoría, no tienen esa curiosidad que sí poseíamos los usuarios del ZX Spectrum, del MSX, del Amstrad por averiguar cómo estaban hechas las cosas, probablemente porque nadie se ha preocupado nunca por ponerles delante, de una forma sencilla, el modo de hacer un programa de ordenador. Llevaba mucho tiempo queriendo plantearles el proyecto y, el año pasado, cuando por fin comencé a enseñarles a programar y vi la gran aceptación que tenía la idea me propuse enseñarles cómo eran algunos de aquellos videojuegos míticos que marcaron una época que, además, han quedado como iconos de la cultura de los 80 y 90. No tardaron mucho en plantear ellos mismos la posibilidad de hacer un videojuego entre todos*". Y es que aunque muchos de nosotros tuvimos que bregar con máquinas de 8 bits que nos permitían (y obligaban) a sacarle partido 'hurgando en sus tripas', hoy en día está claro que el panorama ha cambiado y que esa inquietud ha cambiado en cierta forma: "*Los adolescentes están rodeados de tecnología por todas partes, están acostumbrados a usarla, a consumirla pero no tienen la idea de que, detrás, hay un mundo fantástico y apasionante, un mundo en el que el desarrollador tiene el poder de crear algo de la nada, de hacer un programa que pueden disfrutar miles de personas*".





La forma de agitarles un poco en las clases de informática parece que ha resultado y que los alumnos de Miguel Ángel aunque reaccionaron mal con poco disimulo ante los gráficos de títulos clásicos como Manic Miner o Bugaboo, descubrirían rápidamente que la diversión que ocultaban estos juegos era igual o mayor que en las ostentosas producciones de hoy en día: "*Han asumido lo que la industria les entrega y vende: lo importante son los gráficos relegando, a un segundo plano, la historia, la jugabilidad y el desafío. Los juegos de ahora son demasiado fáciles, con muchos puntos para guardar la partida y muchos complementos que ayudan, desde el principio, al jugador. Es muy curioso que desconocieran la dificultad de los juegos clásicos*", y a pesar de que como nos cuenta Álvaro las consolas y los gráficos siguen teniendo mucha importancia: "*Nos gusta que los juegos tengan jugabilidad. Jugamos, sobre todo, con la consola y no tanto con ordenador porque nos sentimos más cómodos con el mando y los gráficos nos parecen superiores*", no es menos cierto que han sabido ver gracias a este trabajo y la retrospectiva que les propone su profesor, como los juegos han evolucionado durante el tiempo, y como no fueron siempre títulos complejos tridimensionales de grandes texturas y bandas sonoras impresionantes, "*Es cierto. La cultura digital ya forma parte de la historia de la humanidad pues ha supuesto la mayor revolución de todos los tiempos. Ha permitido el dominio total del planeta eliminando las barreras espaciales y temporales. Nuestra misión es que, al igual que estudian literatura o historia, en la clase de informática deberíamos reservar unos días para hablar de retroinformática*", nos cuenta Miguel Ángel al respecto. Y parece que hace mella en sus alumnos, como en Raúl, que también ha participado en Monsters are back!! "*Creo que la evolución de los videojuegos ha sido muy rápida porque hemos pasado de manejar un 'Mario', por ejemplo, formado con unos píxeles fácilmente visibles, a disfrutar con un 'Mario' formado por miles de polígonos imperceptibles. Nos parece que la evolución ha sido fantástica, pero está bien que sigan haciendo videojuegos con ese aire antiguo porque a los adultos les trae los recuerdos de su infancia*". "*Nuestro juego clásico favorito es el Mario Bros., sin duda, tanto por su calidad de juego y como por su originalidad. También por su dificultad en cada una de sus pantallas y por su variedad temática*", se apresuran a contestar Beatriz y Lucía. "*Otro juego que nos gusta mucho es Los Sims, ya que, es como la realidad y puedes controlarla a tu manera. También puedes crear tus propios personajes y que tengan sus propios pensamientos y sentimientos. Por último, cómo olvidar el Tetris ¡Nos encanta y no creemos que pase nunca de moda!*"

Conocen efectivamente los juegos de Nintendo y Sega, en gran parte porque estos protagonistas (como Mario, Sonic y otros) siguen protagonizando sagas que actualmente están en los estantes de las tiendas y centros comerciales

¿Pero es que entonces conocían a Mario, a Sonic? ¿Saben de verdad estos chicos lo que es un Tetris de toda la vida?, ¿Cómo los ordenadores de 8 bits como el Spectrum o el MSX copaban las horas de ocio de sus padres hace treinta años? Miguel Ángel nos responde: "*Conocen efectivamente los juegos de Nintendo y Sega, en gran parte porque estos protagonistas (como Mario, Sonic y otros) siguen protagonizando sagas que actualmente están en los estantes de las tiendas y centros comerciales. La cultura digital de los 80 y 90 es desconocida. Los ordenadores de 8 bits quedan demasiado lejos para ellos*". Pero parece que la inquietud en sus alumnos está ahí, en línea con lo que podemos ver en eventos como RetroMadrid donde siempre es una alegría observar cómo las nuevas generaciones se quedan prendadas con los clásicos. "*Consideramos necesario que los niños de hoy en día deberían saber un poco de historia de la informática, a los chicos de nuestra generación siempre nos ha parecido que ha habido buenos gráficos*", comenta al respecto Raúl. Asier también tiene muy claro que no todo son bonitos gráficos: "*Lo que más nos sorprende los juegos de hace unas décadas es que eran muy entretenidos y que, curiosamente, parecen insignificantes a los jóvenes de ahora, acostumbrados a juegos de grandes empresas. Los jóvenes, lo primero que hacen al ver cualquier juego es criticarlo por los gráficos. Y esto es así porque el aspecto gráfico es el que más ha evolucionado. Ha habido un salto de calidad muy grande, sin olvidar la jugabilidad también, ya que se ha pasado de que en un juego solo se pueda mover en dos direcciones y saltar, a tener un movimiento de 360 grados y poder hacer otros movimientos más complejos*".



A la satisfacción por crear algo apasionante, se suma que otras personas de todo el mundo pueden participar de ello jugando al juego que los alumnos han creado

Puede que esta nueva visión de lo que es un videojuego venga auspiciada porque ellos mismos han estado desarrollando uno, 'sufriendo' en sus carnes todo lo que conlleva un trabajo creativo en grupo en el que hay que unificar criterios, proponer ideas y probarlas… "*Lo más difícil de llevar a cabo en el desarrollo del juego es crear al personaje principal porque no basta con eso, hay que diseñar cada uno de los movimientos del protagonista para que pueda moverse por todo el escenario del juego*", nos cuenta Sara, "*la coordinación de los enemigos y las plataformas también es una parte difícil porque todo tiene que encajar perfectamente para que el juego tenga cierta dificultad y no parezca aburrido y demasiado fácil. Sin embargo, elegir y diseñar los escenarios nos ha resultado más fácil porque lo hacemos en grupo y hay más variedad y surgen más ideas. La elección de la música es una parte importante porque tiene que encajar con la situación del juego y además no tiene que ser aburrida. En conjunto, formar el juego entero es complicado*". Miguel Ángel no puede ocultar la satisfacción al comprobar como los conceptos y las premisas teóricas que aprenden en la asignatura luego pueden de alguna manera aplicarse a la hora de crear algo, en este caso un videojuego: "*Los teóricos temarios de las asignaturas de matemáticas, lengua, inglés, música e informática tienen una parte práctica apasionante. Que con lo que saben, pueden crear de la nada todo un mundo, un entorno en el que hacer realidad sus sueños. Además, a la satisfacción por crear algo apasionante, se suma que otras personas de todo el mundo pueden participar de ello jugando al juego que los alumnos han creado. Me interesa esa parte que ha permanecido oculta hasta ahora para ellos, esa parte creativa de cómo están hechos los programas y cómo estos gobiernan los aparatos cotidianos que usamos día a día*".

Todos en el grupo han puesto su granito de arena, aportando trabajo y sintiéndose parte de un proyecto: "*Ha sido algo especial hacer los enemigos ya que es uno de los elementos que, creas o no, le imprimen mucho carácter al juego*", nos dice Lucía. "*El proyecto nos parece algo muy creativo y distinto, ya que este tipo de cosas no se suelen hacer en clase y es una manera bonita de crear y demostrar tu imaginación. Por otra parte, también es algo complicado ya que al no haberlo visto antes, no tenemos la agilidad suficiente para manejarnos con este tipo de programas algo difíciles pero que con la practica podemos llegar a diseñar algo innovador que puede gustar a la gente y disfrutar de este juego hecho con nuestro esfuerzo y nuestro tiempo*", apostilla su compañera Carol. No es para menos, la creación de un videojuego puede ser una manera excelente de aprender a trabajar en equipo y dar lo mejor de cada uno: "*Participar en este videojuego nos ha enseñado a trabajar en equipo y, también, que esto requiere trabajar rápido y de forma constante. Hemos aprendido un poco más sobre los programas que hemos utilizado y nos encantaría repetir esta experiencia*", concluye Andrea.

Y es que quizás este sea uno de los mejores momentos para hacerlo en las aulas gracias a las herramientas disponibles para ello, como el caso de Game Maker Studio: "*En la actualidad hay multitud de herramientas para crear programas y videojuegos de una forma muy intuitiva. Son lenguajes visuales, que permiten armar el programa construyendo un puzzle de piezas que van uniéndose unas a otras. Esto hace que programar sea algo muy divertido y los resultados sean inmediatos. Nada más aprender a programar, en cinco minutos, el alumno puede tener un programa en el que ya maneja un personaje con los cursores del teclado. Muy lejos quedan los complicados editores de código*", nos comenta Miguel Ángel, y aunque alguna que otra dificultad por el camino se han encontrado como comenta Álvaro: "*Sin duda, la parte más difícil es la de programación, ya que los gráficos son divertidos de hacer con Inkscape. Lo cierto es que hay mucho menos tiempo para programar si lo comparamos con el tiempo que hemos dedicado a hacer gráficos*". A algunos de ellos les ha picado el gusanillo y quizás hasta se planteen crear un videojuego propio en el futuro, como es el caso de Óscar: "*Sí me gustaría, desde pequeño me han gustado un montón los videojuegos por lo que ahora, de mayor, me gustaría trabajar en cualquier empresa de videojuegos*". ¿Tenemos a futuros diseñadores de videojuegos en ciernes? Sólo el tiempo lo dirá, los primeros pasos ya están dados…

Muchas gracias a Miguel Ángel y sus alumnos por responder nuestras preguntas. Mucho ánimo a todos y enhorabuena por el trabajo realizado, que es realmente bueno. ¡No dejéis de descubrir y explorar!

Descarga el juego gratis desde esta dirección:
http://www.magarciaguerra.com

La conversión de Altair, ganadora del I Concurso de Recreativas españolas para Spectrum

Descarga los juegos realizados para el concurso organizado por El Rincón del Spectrum

Desde septiembre de 2013 y hasta marzo de 2014, El Rincón del Spectrum organizó un más que interesante concurso: realizar la conversión de alguna recreativa española para Spectrum. Un desafío para todos los participantes que tuvieron que enfrentarse en primer lugar a estas producciones desconocidas, y en segundo lugar a la odisea de convertir estos títulos a una máquina en teoría tan limitada como el ZX. Después de que algunos proyectos se quedaran por el camino, y que por cierto, nos encantaría que pudiéramos verlos en algún momento, cuatro fueron los juegos que llegaron a la fase final: **Altair** (IBM) y **ZX Destroyer** (Retrobytes Productions) de la compañía Cidelsa, **Speed Ball** (Kabuto Factory) de Tecfri y **Maniac Square** (Tempus) de Gaelco. Matamarcianos, pinballs y puzles, una combinación explosiva.

Al término de la deliberación de los 'jueces', entre los que nos encontrábamos RetroManiac tras la honrosa invitación de Iván del Rincón del Spectrum, las puntuaciones han llevado a un reñido primer puesto para Altair, seguido de ZX Destroyer, Speed Ball y por último Maniac Square. Todos ellos se llevarán un buen lote de premios a repartir, incluyendo un ejemplar impreso del último número de RetroManiac y un póster con la ilustración que el genial Alfonso Azpiri dibujó para dicho número. Y para no perder la costumbre, Iván ha comenzado un nuevo concurso, en este caso de conversiones de títulos de recreativos o sus homónimos para 16 bits también para ZX Spectrum.

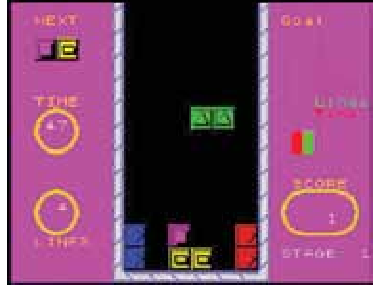
Desde estas páginas queremos volver a dar nuestra enhorabuena a todos los participantes, y a Iván por organizar está más que interesante competición.

Descarga los juegos desde la web de El Rincón del Spectrum
http://goo.gl/20xLpE









Más madera para el Spectrum. Aunque por el camino se hayan quedado algunas producciones también con mucho interés, los aficionados al retro y a los sistemas clásicos estamos de enhorabuena gracias a la incorporación al catálogo del 8 bits de Sinclair de estos cuatro títulos.



Now Loading: PixeBlog

Para entender el futuro siempre hay que apoyarse en el pasado.

RetroMadrid 2014 no estuvo exenta de problemas. Más bien todo lo contrario, pero no voy a utilizar la presente columna de opinión para arrojar mi punto de vista sobre lo que se hizo bien y lo que se hizo mal durante el proceso de configuración y organización de esta particular fiesta de lo vintage celebrada en Abril del presente año en las dependencias de Matadero. Me saltaré aquellas interminables colas que pudimos sufrir los que allí nos congregamos e iré directamente a un elemento muy particular del evento: los chiringuitos de venta al público.

Como buen coleccionista de material retro, me llevé mis dados de la suerte y los arrojé en incontables ocasiones, en busca de una tirada que lograse un crítico en términos de búsqueda y captura de videojuegos a un precio ajustado. Contrastando opiniones con innumerables colegas con los que pude conversar, tuve la certeza de que la corriente general apuntaba a una severa inflación reflejada en la pegatina que ilustra el precio de cada artículo expuesto a la venta.

Una gravosa tendencia inundaba mis resultados de búsqueda hasta que me topé con un stand en el que varias cajas de Super Nintendo parecían llamarme, como si un tropel de sirenas entonasen una irresistible canción tras aclararse la voz con un buen vino dulce. Concretamente, un ejemplar de Super Mario World cuya envoltura lucía impoluta, brillante bajo la luz de los focos de la nave. El precio era asequible, así que me hice con el juego a la par que asomaba por mi rostro la inefable sonrisa de las gangas de mercadillo. De hecho, el detalle de que el manual de instrucciones no viniera incluído no logró mermar ni un ápice las intenciones de ir a por el inolvidable plataformas que inaugurase la andadura del fontanero italiano en el llamado Cerebro de la Bestia.

Cuando regresé a casa, superada la vorágine de emociones, examiné con detenimiento el tesoro, constatando al poco tiempo que me encontraba ante una reproducción del videojuego original. Fidedigna, sí. Pero reproducción al fin y al cabo. Llegados a este punto, uno puede preguntarse si resulta lícito el vender cajas de videojuegos realizadas a partir de los esquemas de origen. La respuesta parece más que obvia, porque, ante todo, estamos ante uno de los mejores mecanismos de conservación que pueda existir. Y cuando digo conservación, me refiero a preservar la cultura del videojuego de aquellos días, puesto que cada vez irán quedando menos ejemplares originales que aguanten el paso del tiempo. Concretamente, las cajas de Super Nintendo son terriblemente propensas a agrietarse, ya que el material que usaba la compañía nipona se prestaba a ello.

Bien, pues hasta aquí todo parece estar en orden. La comunidad de coleccionistas deseamos tener nuestro particular museo lo más completo posible, así que si nuestro poder adquisitivo no es lo suficientemente elevado, resulta buena práctica comprar una reproducción a un coste sensiblemente inferior respecto del que tiene un producto original. Sin embargo, el quid de la cuestión radica en el momento en el que nos colocan una copia sin avisar, enmascarando la transacción para que parezca que nos estamos llevando el mismo juego que hace quince, veinte o veinticinco años se vendía al público en grandes almacenes y tiendas especializadas. Así transcurrieron los hechos en RetroMadrid, y aparte de mí, muchos más se vieron afectados. Por lo tanto, es dicha práctica la que debemos denunciar y poner sobre aviso para que los futuros compradores no caigan en la misma trampa. ¿Repros? Sí, pero con la verdad por delante.

Déjate seducir por la magia 8 bits de Retroworks

Mantenemos una pequeña charla con los amigos de Retroworks, desarrolladores de juegos actuales para sistemas clásicos como Brunilda o el más reciente Shard en Spectrum

Recientemente nuestro colaborador David Torres ha podido hablar con Juan Carlos Soriano, aka Mikomedes, uno de los componentes de Retroworks, para que nos cuente cómo son las últimas producciones de Retroworks y sus impresiones al presentarlos en la pasada edición de RetroMadrid.





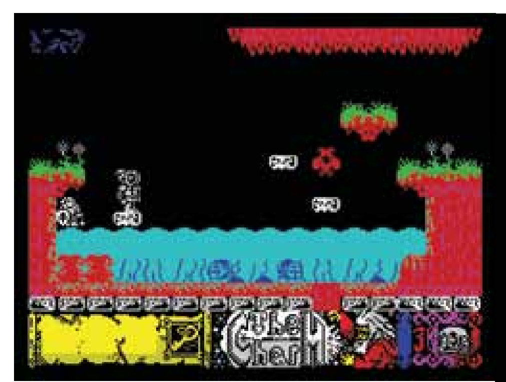
Presentasteis vuestras dos últimas producciones en la edición de RetroMadrid 2014: Los Amores de Brunilda y The Charm. ¿Cómo fue la respuesta del público?

Para RetroMadrid hicimos 50 copias físicas de cada juego: Brunilda y The Charm para Spectrum y la versión física y mejorada de "GOMMY defensor medieval" de Pagantipaco para MSX. Este fue el juego de Spectrum con el que se inauguró la Web y adoptamos el sello Retroworks, allá por el 2009. Esta versión fue programada por Pepe Vila con NeneFranz encargado de la parte gráfica.

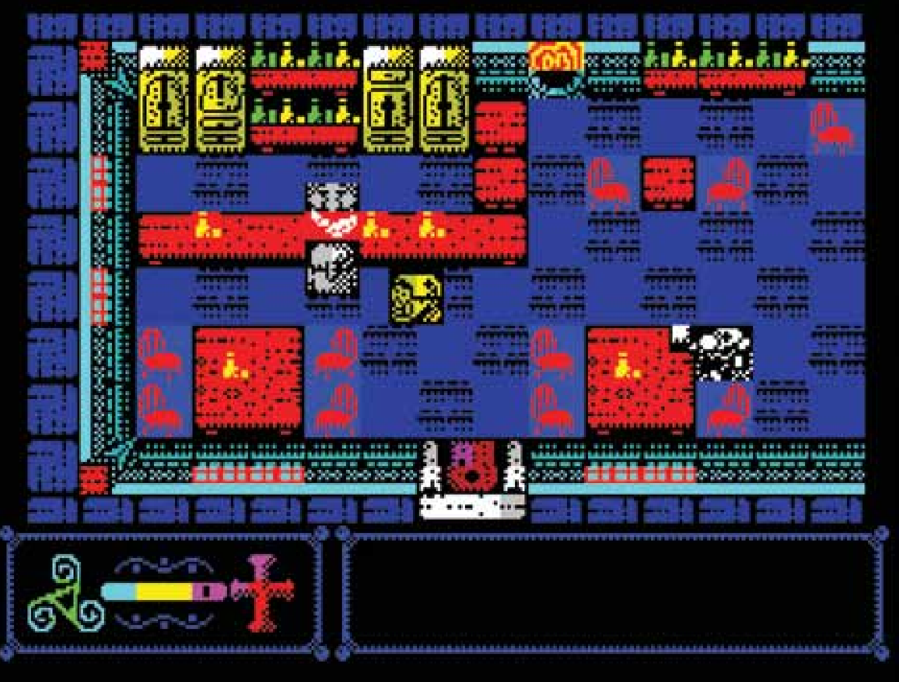
Con respecto a 'Os amores de Brunilda' participé en las melodías, fue creado por mis compañeros Benway en programación y Pagantipaco, a cargo de los gráficos y la fantástica edición física limitada del mismo. En RetroMadrid se vendieron todas en 45min de reloj. La anécdota sucedió con un chico sobre las 12:30h. a 13:00h. Preguntó por el Brunilda, desgraciadamente no quedaban copias físicas del juego y mencionó que venía expresamente desde Portugal a RetroMadrid por el juego. Fue una verdadera lástima, evidentemente todos los compañeros nos quedamos a cuadros.

La sorpresa estuvo centrada en The Charm. Decidimos en el grupo no destapar nada hasta la feria, solo alguna que otra filtración de imágenes sueltas. Es algo que habitualmente hacemos si tenemos preparado un nuevo proyecto de cara a la feria. Así que vio la luz allí y la acogida fue fantástica. Siendo un completo "desconocido" se vendieron por las 28 copias físicas, las cuales, contenían en la misma casete, The Charm en la cara A y The Chard (el M.I.A original) en la cara B. El que lo probó se lo llevó. Nos enorgulleció el hecho a Antonio (Acme) y a mí, después de un año peleando con el juego que tuviese ese éxito. También destacar la puesta en escena de los dos títulos, con cosplays incluidos y un rincón en el stand completamente ambientado.

Recientemente expusimos en un evento de AJEF (Asociación Juegos de estrategia y Fantasía) en Crevillente, fue más una curiosidad que otra cosa, pero sí que jugaron a ambos juegos. De hecho, de



Respeto a las plataformas clásicas. Retroworks es uno de los grupos de desarrollo españoles actuales más conocidos que crean juegos para ordenadores de hace más de 20 años. Brunilda o The Charm son solo algunas de sus últimas producciones.



nuevo puse un rincón, como llamaron algunos, Gótico y romántico, con velas, incienso y telas, en forma medieval.

Entonces, vosotros que lleváis años rondando por RetroMadrid ¿Podéis afirmar si hay un aumento en el interés por la publicación de nuevos juegos "homebrew" para sistemas clásicos?

Mi respuesta personal es SÍ. En base al ver el aumento de la afluencia de público a los eventos retro, no solo en RetroMadrid, sino a todos los que he podido asistir, y viendo a su vez el esfuerzo de otros grupos por rescatar la afición y los recuerdos de aquellos años, fabricando copias físicas de sus creaciones actuales y por supuesto la grata acogida de los usuarios comprando las mismas.



Sobre The Charm, ya existía una primera versión. ¿Cómo resultó la experiencia de recuperar un proyecto después de tantos años?

Retomar el The Chard (La Acelga), en aquella época el inglés no era nuestro fuerte, teníamos intención de llamarlo El Hechizo (The Charm); supuso crear la mejor excusa para realizar la nueva versión dejando el juego de 1991 con el error y recuperar una antigua amistad. Antonio (ACME) y yo estuvimos 20 años sin vernos, prácticamente desde que se acabó el The Chard, me llamó un día diciendo que lo había encontrado en un diskette de Spectrum +3 perdido en un cajón desde 1991 y también un juego de PC que hicimos poco después para 16btis llamado PEPE. Sentimos que aquello tenía que ver la luz. Hablé con el grupo Retroworks, al cual yo pertenecía, comentándole el tema, y sin dudarlo le abrieron las puertas a ACME y nos pusimos en marcha. Tras grandes esfuerzos de ACME, Sejuan y míos recuperamos 'The Chard' tal y como estaba en el 91.

La primera idea fue retomar el original; pero desgraciadamente no se encontraron los fuentes. Aunque Antonio hubiera podido rescatar sin problemas las rutinas decidimos, hacerlo desde cero; ya que los gráficos si iban a ser nuevos. Ahí nació The Charm (El Hechizo). La coña del nombre viejo dio paso en la historia para usarlo como el nombre del Rey. El Rey Acelgo.

¿Algún adelanto sobre próximos proyectos?

Juegos a la vista, personalmente, hay uno que nos está rondando la cabeza hace ya tiempo, incluso antes que The Charm, también con ACME y yo a la cabeza. Solo puedo decirte que será una secuela de otro título de Retroworks pero con una forma de juego completamente diferente a la de su predecesor.

Ahora en el grupo, también hay varios frentes abiertos, pero poco puedo hablarte de ellos. Uno de ellos es un proyecto exclusivo de Sejuan, el cual empezó a fraguarse y no es broma, allá por 1987, quizá antes, no lo recuerda ni él. Puedo decirte que el primero en ver los gráficos fue un tal Javier Cano. Realmente, no sé hasta dónde puedo decirte más de los nuevos proyectos, solo que, a mi parecer, van a ser espectaculares.

En su web: **www.retroworks.es** hay disponible más información sobre los juegos, donde además se pueden comprar en edición física o descargarlos gratuitamente.

Por: Dave Torres

Outland de ZX Studio se hace con el primer puesto en la BitBitJam 2014

Outland, el juego desarrollado por ZX Studio para Spectrum y presentado en la BitBitJam 2014, se ha hecho con el primer premio de la primera edición de esta genial iniciativa. El juego, que ha competido con otros nueve títulos es una especie de videoaventura con perspectiva aérea desarrollado mediante la popular Churrera de The Mojon Twins. En el papel de un policía tendremos que investigar las extrañas muertes de tres trabajadores de una mina en Jupiter, ¡todo un guión de ciencia ficción ochentera! Seguro que os suena a cierta película: "*Outland es el título original de 'Atmosfera Cero', la peli del 81 de Sean Connery. Pareció cachondo hacer una adaptación no oficial de una peli como con 'El Misterio del Nilo' y 'La Abadia del crimen'*", como se encarga de comentarnos Víctor, el creador junto a Neil Parsons del juego. El finalista de esta misma categoría ha sido **Hyper Space Postal Service**, de Lubiterum, también para Spectrum y también creado a partir de la Churrera. En este caso se trata de un plataformas de exploración en el espacio que además se ha llevado el premio a 'Juego más divertido'.

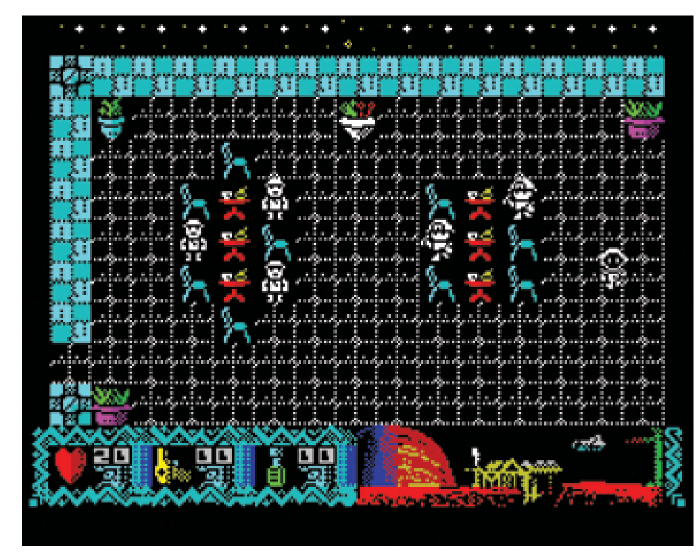
El resto de los galardonados han sido **Leovigildo's Murcian Conspiracy** de Pixel Bastards, un juego para Megadrive que ha ganado el premio a 'Mejor uso de la Plataforma'. En esta misma categoría el finalista ha sido **Operation Brazil WC** de Panochi Games, para MSX. Y el otro finalista en 'Juego más divertido', que ha recaído en **Cra'k the JAM** de Smile Games también para Spectrum. Todos ellos los podéis descargar desde la web oficial de BitBitJam 2014, junto a **Junkbots** de inx para Megadrive, **Save the humor** de Fremos Soldiers para CPC, **Super Philip** de Light Games para GameBoy, **Maxim the Cat** de Asylum Games para Spectrum 128k, y **Conspiralove** de Martian Devel para Spectrum, el resto de títulos que no han sido galardonados pero reciben todo nuestro reconocimiento. Los diez juegos presentados son un ejemplo perfecto de que la escena retro y homebrew poseen una salud inmejorable.

BitBit Jam nace para ocupar un lugar predominante en la escena retro española. Se trata de una competición en la que hay que producir un videojuego, totalmente desde cero y en el espacio de una semana, para cualquier plataforma de 8 o 16 bits a partir de una temática elegida al azar en la apertura del evento. En esta primera edición la temática fue 'Conspiración', así que todos los juegos giran en torno a este tema.

Enhorabuena a todos por el trabajo, y felicidades a la organización con David Skywalker y Miguel Ángel García a la cabeza por esta estupenda iniciativa.

Visita la web de BitBitJam para descargar los juegos:
http://bitbitjam.com

Diez nuevas razones para disfrutar de juegos retro. A la izquierda el ganador de esta edición, Outland. Debajo y en el sentido de las agujas del reloj: Super Philip, Hyper Space Postal Service, Leovigildo's Murcian Conspiracy, Cra'k the JAM, Operation Brazil WC, Conspiralove, Junkbots, Maxim the Cat y Save the Humor.







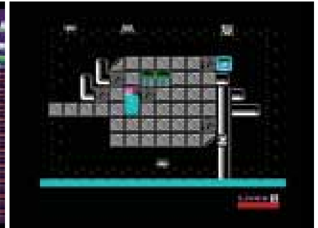












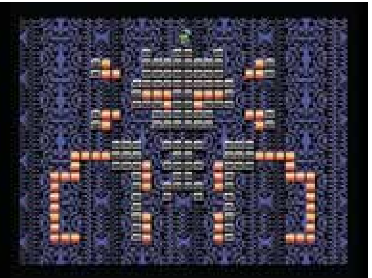


Desempolva tu viejo cartucho de King's Valley II para MSX

Nuevos niveles para recordar esta joya de Konami

Kitshu y Senglar (Troll Soft MSX), dos aficionados al MSX que ya tienen en su haber varias producciones, han completado un puñado de niveles confeccionados para King's Valley II, el estupendo puzzle plataformero de Konami para MSX. Gracias a la posibilidad de cargar niveles creados por jugadores y guardados en discos, el juego de Konami siempre es recordado por su versatilidad y durabilidad. Ahora, más de 25 años después de su lanzamiento los aficionados podremos disfrutar de nuevos niveles con los que recuperar esta joyita. La forma de jugarlos es muy sencilla. Basta con descargar el pack que los chicos de Troll Soft han dispuesto en su web y seguir las instrucciones de carga de niveles externos para el cartucho de Konami. La mayoría de estas fases extras comienzan con unas calaveras gigantes pixeladas y que ya fueron parte importante de nuestro libro de Retrorelatos. Una idea genial para desempolvar vuestro viejo cartucho o tirar de emulador y recordar uno de los juegos de acción y lógica más divertidos en los 8 bits.

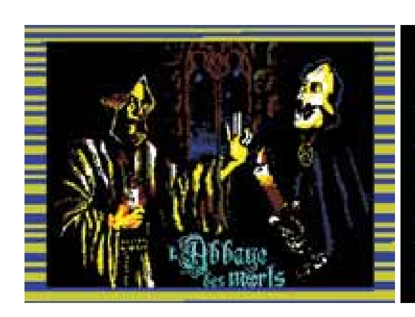




Descarga los niveles desde la web de Troll Soft:
http://trollsoftmsx.blogspot.com.es

L'Abbaye des Morts de Locomalito también en ZX

¡El mundo al revés! Si Locomalito concibió su juego para PC como una pequeña videoaventura con sabor añejo inspirada en los clásicos de 8 bits, años más tarde DarkHorace, Jerri y Einar Saukas han publicado la conversión del juego pero en este caso funcionando en un ZX Spectrum real, un trabajo asombroso y muy fiel al original. Incluso la música creada por Gryzor87 ha pasado el corte. Todo está incluido en esta versión, desde las 23 habitaciones, hasta la dificultad y la jugabilidad. L'Abbaye des Morts es divertidísimo y un ejemplo claro de las maravillas que hoy en día pueden hacerse para el vetusto Spectrum.





Descarga el juego desde los foros de World of Spectrum:
http://goo.gl/iayzSC



Uno de los juegos más esperados de este 2014 ha sido WatchDogs. Durante el E3 del 2013 UbiSoft presentó varios vídeos que hizo babear a la gente con el nivel gráfico. Claro, era antes de que la PS4 y la ONE salieran al mercado, cuando se especulaba sobre cómo de potentes serían máquinas de 400 € en comparación con los PCs de tarjetas gráficas de más de 600 €, las bestias pardas en cuanto a potencia de proceso se refiere.

Sin embargo no voy a entrar en este tema, sino que el problema con WatchDogs ha sido que los vídeos presentados del supuesto gameplay lucen mejor que lo visto en el juego definitivo una vez a la venta. Y no sólo en consolas, donde podría ser considerado lógico y normal, sino incluso sobre la misma versión de PC, donde por su naturaleza abierta al hardware es más difícil de justificar. Palabros como downgrade han llenado líneas y más líneas tanto de la prensa especializada (aunque menos) como de los twitteros y blogeros (estos dos más). Cierto es que este caso es un poco más peliagudo, pues parece que en PC sí ha estado capado sin aparentemente necesidad, dando lugar a habladurías sobre "maletines" -¿de Sony? ¿De Microsoft? ¿¡De ambas!?- para que UbiSoft hiciera tal cosa. Pero en cualquier caso, el concepto mismo, enseñar algo que no es lo que vas a comprar a la espera de que pienses que a lo mejor sí lo es, es tan viejo como la historia misma de los videojuegos.

¿Ejemplos? Yo tuve un Spectrum, y cuando cogías un juego ya la portada estaba hecha para picarte con algo que a lo mejor no ibas a ver en el juego en sí. Pero si luego mirabas la contraportada para ver las capturas lo normal es que lo que ahí tenías no fuera para Spectrum -salvo que el juego fuera exclusivo para esta plataforma-. Lo normal era utilizar una captura de un ordenador más dotado gráficamente, como el C64 o el CPC, y a medida que avanzaban los 80 y entrábamos en los 90 de Amiga. Puede parezca que no tiene nada que ver, pero el casi es que el Spectrum lucía un bonito downgrade siempre respecto a su publicidad.

Tampoco esto ha sido exclusiva del Spectrum, SEGA utilizaba capturas de su Megadrive para los juegos de Master System y Game Gear. O qué decir de la cantidad de trailers hechos a base de cinemáticas espectaculares hechos con renders de estaciones Silicon Graphics y similares de los tiempos de las consolas de 32 bits, que con la popularización de los CD-ROM había espacio para meter todos estos vídeos pese a que luego no tuvieran nada que ver con lo que era el gameplay real.

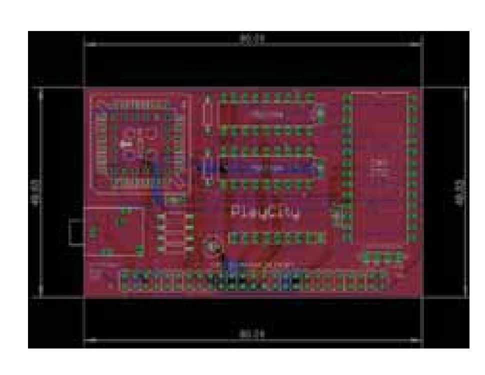
Con los videojuegos, al igual que con las personas, lo importante es lo que está en el interior. Sí, a todo el mundo le gusta una cara bonita, y eso te abre más puertas, por decirlo de alguna manera. Pero si tras esta atrayente fachada no se esconde nada acorde con la expectativa generada, genera siempre decepción. Y de casos así también la historia de los videojuegos está llena. A la memoria me viene un clásico recurrente mío: Rise of the Robots. Era otro mundo en los juegos de lucha, gráficos prerrenderizados que dejaba a los de juegos como Street Fighter II o Mortal Kombat a la altura del betún. Gracias a estos gráficos consiguió puntuaciones espectaculares en las revistas -la Micromanía de la época decía que no sabía decir nada negativo-, y es que la verdad sea dicha las capturas en las revistas eran excepcionales. Pero como juego… qué malo era. Con decir que sólo había un personaje jugable y botón para golpear, en un juego de lucha, ya está dicho todo.

Por eso, volviendo para terminar de nuevo a Watchdogs, me parece un poco triste cuando escuchas hablar del juego y casi todo el ruido alrededor de él se centre en su downgrade y no de si es un buen juego o no.

El CTC-AY para Amstrad CPC ha muerto ¡Viva el PlayCity!

La expansión para CPC resucita con nuevas características y un aspecto remozado

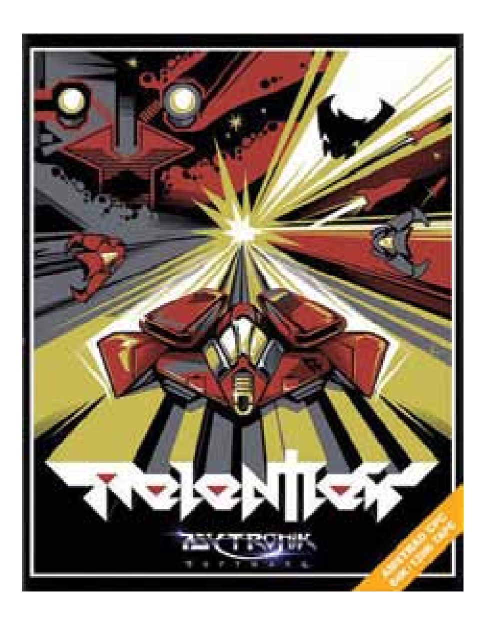
Cuando parecía que la prometedora expansión para CPC bautizada como CTC-AY iba a caer en el olvido, hace unos días Mauri (SyX) informaba en los foros de la popular web amstrad.es que el proyecto se ha retomado con otro nombre y algunas diferencias en las especificaciones técnicas. Y es que tras un año de pruebas entre testeadores y desarrolladores de juegos, al final la ranura para cartuchos que os contábamos hace un tiempo aquí, se ha caido el diseño definitivo, y habrá que 'conformarse' con la ampliación de 6 canales de sonido "*cuya frecuencia es programable y que por tanto permiten hacerlos sonar como en un Atari ST o un ZX Spectrum*". Esto se añade a los 3 canales que el AY del CPC aporta, por lo que Mauri sugiere el uso por ejemplo "*de tener música en los 6 canales de la placa y hacer los SFXs en los 3 del CPC*". La tarjeta es compatible con la MX4, un iterfaz creado por Richard Gatineau (TotO) que permite la conexión de expansiones fácilmente a un CPC, aunque también se puede conectar directamente al ordenador mediante un cable e incorpora una salida de audio para que podamos disfrutar del estéreo.





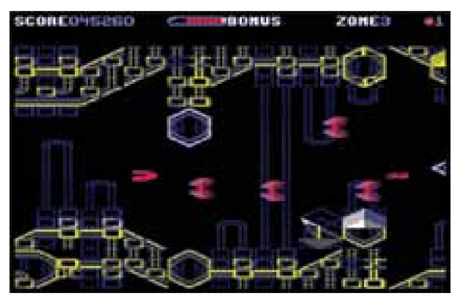
La otra de las especificaciones de PlayCity es el generador de interrupciones programable que permitirá generar tanto interrupciones normales como NMIs: "*Las fuentes de interrupciones están sincronizadas con el CRTC, por lo que podemos generar una interrupción en la línea de pantalla que queramos, tan solo haciendo uso de los registros de Cursor del CRTC; ó podemos generar interrupciones de forma periódica cada X scanlines, perfectas no solo para hacer cambios de color, sino para reproducir samples y aplicar cualquier técnica de demos sin quemar la CPU esperando al momento exacto para hacer el efecto*". Impresionante, ahora solo queda que se ponga a la venta y que empiece a aparecer software que aproveche esta nueva placa y que lleve al CPC aún a otro nivel.

Visita la web de Cent Pour Cent:
www.centpourcent.net



Relentless, un impresionante shooter para CPC disponible en edición física

Psytronik ya tiene disponible en su catálogo en formato cinta uno de los últimos juegos homebrew para Amstrad, el estupendo Relentless de Paul Kooistra y cia. El juego fue ganador del pasado torneo de ROMS de 16KB celebrado en CPCWiki, y ahora será más fácil para todos los que quieran disfrutarlo en su CPC hacerse con el juego original.



Relentless es un shooter de gráficos simples pero muy modernos y lo que es más importante: rápidos, muy rápidos. El scroll fluye con una suavidad pasmosa sin ralentizaciones ni parones bruscos, y la mecánica, aunque basada en los típicos matamarcianos de toda la vida, contiene un par de giros de tuerca que hacen que el juego sea bastante adictivo.

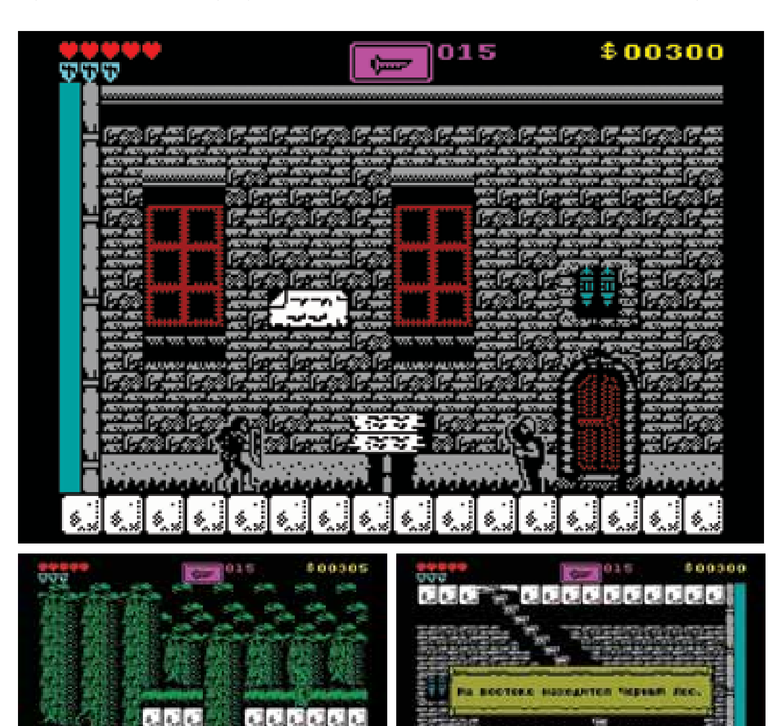
Una explosión interdimensional provoca que se abra una grieta y desde la séptima dimensión (¡toma ya!) aparecen malignas criaturas y extraños escenarios que se superponen con lo que conocemos. Nuestra tarea será la de eliminar a todos estos enemigos y volver a cerrar el agujero para que las dimensiones se recuperen y todo vuelva a ser como antes. El juego está programado por el conocido Paul Kooistra, la persona detrás de los no menos sorprendentes Sub Hunter o Dead on Time, y cuenta con las músicas de Herve Monchatre y el trabajo de Harris Kladis para la ilustración, fantástica por otra parte, de la portada. Le edición en cinta parece que también incluye una introducción de la que carecía la versión ROM presentada al concurso.

Conversión de Castlevania para ZX Spectrum

Fue uno de los juegazos presentados en la pasada Retro Games Battle 2014

Menudo elenco más interesante de juegos para nuestro querido Speccy que ha dejado la celebración de la Retro Games Battle 2014, un evento celebrado en la escena rusa y que ha reunido a un buen puñado de talentosos desarrolladores que han puesto toda la carne en el asador para mostrarnos sus juegos. De entre los títulos presentados destaca la conversión del Castlevania de Konami, obra de SaNchez y Darkman007, y que parece estar inspirado en la segunda entrega para Famicom vista la presencia de la ciudad. Sin embargo aún es más impresionante comprobar el suave scroll entre pantallas, los movimientos fluidos de los personajes o la mecánica del látigo, intacta.

De momento el juego es una demo, y aunque sus creadores comentaron que el juego terminado estaría listo para el mes de abril al final parece que no ha sido así y aún habrá que esperar un poco. Por otro lado no todo iba a ser Castlevania, y es que si echáis un ojo el resto de juegos presentados podréis comprobar que cuentan con una calidad a priori también muy alta. El bueno de Denis Grachev ha presentado Dreamwalker (AlterEgo 2), la secuela de uno de sus juegos más conocidos y portados en la escena homebrew y que utiliza el conocido motor gráfico 'Nirvana', que permite que aparezcan más colores en la pantalla del monitor. Metal Man Reloaded cuenta con unos gráficos increíblemente detallados y un marcado carácter arcade, aunque también hay sitio para los juegos de puzles con QUAD y Gravibots, o la estrategia, gracias a la presencia de Captain Drexx, que cuenta con los gráficos de Javier Alcañiz por cierto. Cierran el grupo Ninja Twins, una conversión del juego de David Masiá que ganó cierta repercusión hace un tiempo, y The World's Hardest Game, otra conversión de un título para PC.



Descarga los juegos presentados en la Retro Games Battle 2014:
http://goo.gl/ztB101



ENTRE SPRITES Y POLÍGONOS

Tiempo, divino tesoro.

Modo abuelo cebolleta "on": Cuando somos pequeños soñamos con hacernos mayores para hacer lo que nos dé la gana. Cuando somos mayores desearíamos ser pequeños para hacer lo que nos dé la gana. Esto que se repite tantas veces es una verdad como un templo. La entrada en la edad adulta conlleva mayores responsabilidades y la pérdida de buena parte de nuestro tiempo de ocio. Un tiempo que avanza inexorablemente y que parece acelerar su paso conforme cumplimos años. La época de tirarnos las tardes jugando, enfrascados en aventuras digitales, ya pasó. Por eso a mi edad, con el escaso tiempo que tengo para derrochar, hay cosas que me sorprenden mucho cuando me doy una vuelta por los foros o por Youtube.

Hace unos meses salía la noticia de que un usuario de Twitch había creado un canal en el que se podía jugar a Pokemon usando el chat de la web que se ha convertido en la nueva meca del streaming de vídeo. Miles de usuarios introduciendo comandos para mover al personaje y realizar las acciones del juego. Un caos al ser imposible la coordinación de tanta gente a la vez, al que hay que añadir los que entraban a entorpecer la partida. La gracia residía en ver cuánto tardaban en completar el juego. Me quedé perplejo pensando en cómo semejante imbecilidad podía atraer a tanta gente. Cuántas horas de tiempo perdido en una chorrada que no puede divertir a nadie. ¿Habrá detrás alguna agencia gubernamental de los Estados Unidos de América, llevando a cabo un experimento sociológico cuyos resultados puedan utilizar en un futuro próximo con oscuros fines?. ¿Alguien dijo Polybius?. No, al final solo ha servido para que webs y podcasts rellenen espacio con la insólita noticia y para que algunos ganen unos cuantos suscriptores en Youtube (y supongo que para que el usuario propietario del canal de Twitch haya ganado unos buenos cuartos por publicidad).

Por las mismas fechas el juego de moda era un título infecto que trataba de ir haciendo el cabra, literalmente. Goat Simulator, el sandbox en el que controlas una cabra pero que no tiene nada de simulador, porque las cabras no tienen una lengua de varios metros con la que agarrarse a casi cualquier cosa, ni realizan la cantidad de acciones tontas posibles en este juego. No tengo nada en contra de los argumentos o planteamientos majarones, al contrario, pero es que encima el juego es malo a rabiar, plagado de bugs y a un precio excesivo para lo que ofrece. Pero oye, se puso de moda. Mucha gente se lanzó a los brazos de este engendro. Y los que no, corrían a "jugarlo" en Youtube, otra práctica que se ha extendido más de lo que sería deseable.

No puedo evitar pensar en qué hace toda esa gente perdiendo el tiempo de esa forma. No consigo entender que todos esos aficionados a los videojuegos pierdan un tiempo tan valioso que podrían emplear en jugar a la cantidad de miles de juegos que tenemos hoy en día a nuestra disposición. Tiendas digitales con precios de risa tanto para PC como para consolas, rebajas, días sin iva, emuladores. La oferta es abrumadoramente maravillosa.

Pienso "quizás son jóvenes inconscientes, ignorantes de un futuro en el que echarán la vista atrás y lamentarán las horas perdidas en esas estupideces cuando podrían haber invertido ese tiempo en jugar a la cantidad de joyas que nunca han probado, y que ya difícilmente lo harán".

Mientras pienso esto, mi arcade stick me mira con carita triste, suplicándome que conecte el MAME y echemos unas partidas. Lo siento querido amigo, ahora no tengo tiempo, mis hijas me reclaman. Otro día será, quizás mañana si consigo arrancarle alguna horilla al sueño.

Al día siguiente, entro en internet: "Se anuncia Rock Simulator 2014", y no tiene nada que ver con la música. Oh no.

¡El Amstrad CPC cumple 30 años!

Tras décadas de entretenimiento el venerable ordenador de 8 bits bien se merece un reconocimiento por parte de algunos de los componentes de la escena del CPC más conocidos



Hace ya la friolera de 30 años (se dice pronto), que apareció en el mercado el primer modelo de uno de los ordenadores de 8 bits más conocidos. El Amstrad CPC venía al mundo para tratar de comerle mercado al ZX Spectrum, y aunque no llegó a superar en ventas al 'monstruo' de Sir Sinclair, si que llegó a vender muchísimas unidades en sus diferentes modelos. España, y especialmente Francia, fueron grandes ejemplos de mercados donde se vendió bastante bien el ordenador de Amstrad, casi todo jugón conocía a alguien con un CPC o lo tenía él mismo en casa.

Para celebrar el 30 aniversario desde su lanzamiento, le hemos pedido a algunos de los protagonistas más conocidos de la escena Amstrad que nos cuenten sus primeros recuerdos con este sistema tan mítico. ¿Y el vuestro, cuál es?

Roberto (Rober): "Mi historia con el CPC es que, aunque yo tenía un Atari 800XL desde mi comunión, el Amstrad es el que pusieron unos años después en mi colegio. El basic era muy comodo de usar, y los juegos.... maravillosos! Me pasaba los 5 primeros minutos de la clase de informática resolviendo los ejercicios, y el resto jugando al Camelot Warriors con mi profesor XD

También fue un momento a recordar, el dia que lleve grabado el Samantha Fox Strip Poker y resultó que venía crackeado y pulsando la barra espaciadora, iban mostrándose las imagenes 'picantes'. Te puedes imaginar que algarabía en clase....

A raiz de usarlo en la escuela, mis padres me compraron, con mucho esfuerzo, un CPC464 con monitor de fósforo verde, que fue con el que empecé a programar más en serio, y me ha llevado a donde estoy hoy (llevo 13 años programando videojuegos).

David (6128): "Mi contacto con los ordenadores de 8 bits fue un poco tardío, concretamente en el verano de 1989 cuando pude disfrutar de lo lindo con un Spectrum en casa de un amigo. Antes de eso había "trasteado" con un Commodore en el colegio y sobre todo con máquinas recreativas de todo tipo. Aunque el CPC 464 seguía a la venta por aquel entonces mis padres me compraron un CPC 6128 con el pack regalo de DINAMIC en disco (caja azul). La excusa que les puse para que me lo compraran es que era un ordenador que servía para estudiar y programar además de para jugar.

Vivía en un pequeño pueblo de León y otro chico tenía un Spectrum pero nadie más tenía un Amstrad. Aprendí a programar de forma rudimentaria con el BASIC y sobre todo jugué muchas horas a todo tipo de juegos. Podría tirarme horas y horas hablando de grandes videojuegos programados para esta maravilla de ordenador.

En mi etapa de instituto seguía usando mi CPC como herramienta de trabajo e imprimía los mismos con una impresora Amstrad LQ 3500. Me hacía ilusión usar el CPC para trabajar además de para jugar.

En mi etapa universitaria todavía tuve a mi lado al CPC 6128, compartiendo ratos con una SEGA Megadrive. Quise venderlo para conseguir algo de dinero pero no fue posible (afortunadamente). Además un compañero de facultad forofo del CPC me prestó gran cantidad de juegos y aquello fue un segundo nacimiento para mi querido CPC.

Incluso en la mili no pude escapar de los CPC ya que en la base militar de Burgos había una sala llena de CPC 6128 para el disfrute del soldado, esto ya en plena era de los PC. Increíble pero cierto.

Posteriormente compré un PC, comencé a navegar por Internet, me registré en foros Amstrad y a lo largo de los años mi afición por el Amstrad perdura. Un ordenador que marcó mi infancia y juventud y que hoy en día sigue siendo una parte importante de mi."

Mauri (SyX): "¿Cómo de distinta habría sido mi vida si hace 30 años no se hubiese cruzado con esa máquina vendida por Sir Alan Sugar?

Lo único cierto es que habría sido bastante diferente, pero no es algo en lo que merezca la pena perder el tiempo, ya que si algo puedo afirmar, es que fuí muy afortunado por poder vivir de primera mano aquellos tiempos.

Vivir el comienzo de los videojuegos en España, debe ser muy similar a la sensación que debieron experimentar las personas a comienzos del siglo pasado con la evolución de la industria cinematográfica.

Pero voy a dejar de divagar e intentar resumir que fué el CPC para mí, pues algo tan simple como amistad y compañerismo.

Es imposible no recordar a todas las personas que conocías tan solo por el hecho de compartir el mismo ordenador, llegabas a una tienda te ponías a mirar en el escaparate un juego y llegaba alguien por detrás y te decía: "Ese no está mal, pero el Batman es la caña" y entonces soltabas "Jon Ritman es la repera ¿Te gustan los isométricos?" y el consabido "Por cierto, ¿también tienes Amstrad?", jajaja.

A los 5 minutos,estabas saliendo de la tienda con el juego en la mano e ibas a probarlo a casa de ese "desconocido" que pasaba a ser un colega más y además, como "regalo" le dejabas el juego cargado en el ordenador para que también lo disfrutase.

Cambiar cintas; esas ligas de los sábados por la tarde al Match Day II mientras veíamos el partido por la TV; destripar juegos en grupo, ya fuese creando mapas de aventuras ó conversacionales ó esos momentos en que te convertías en el héroe del grupo al conseguir superar un enemigo complicado ó un

nivel aparentemente sin salida (como la "Trampa de Trucos", el nivel 3 del Nebulus, en que tenías que dejarte golpear por la "cruz del sur"... (esos "motes" que poníamos a los malvados del juego, es otra parte más de ese ambiente de camaradería) ó después de implorar al desconocido por entonces dios "Metr" para superar los records de puntos del grupo, en una competición que ya la quisiera para sí unas olimpiadas, jajaja; ó llegar del colegio y en el banco de enfrente de casa estar un colega esperandote y que te diese aquel "notición" de que acababa de llegar al quiosco la última Micromania, en ese instante podían cronometrarte que tardabas menos que el Usain Bolt en subir las escaleras a casa, tirar la maleta en la cama, pedirle a tu madre 175 ptas para comprarla y salir por patas con el colega para llegar al quiosco antes de que cerrase para que el dueño se fuese a almorzar; ...

Ese es para mí el espíritu del Amstrad CPC y esa amistad que ahora compartimos a través de la red (y las reuniones y los proyectos y ...), con gente de todo el mundo, es la que hace que el Amstrad CPC perdure hasta nuestros días.

Toni Gálvez: "Que puedo decir del Amstrad CPC, lo primero que se me viene a la mente, es estar encasa de un amigo (que previamente tuvo un Spectrum) y le compraron los padres un CPC 464, debía ser el año 1986 mas o menos. Recuerdo que me quedaba embobado aver los colores tan potentes que tenia ese ordenador, esos gráficos con ese coloreado (libre, sin restricciones, podías pintar con los 16 colores como te diera la gana). Acostumbrado a la mayoría de los juegos monocromáticos del Spectrum, el CPC sobresalía con sus potentes colores y sus pixeles algo más anchos (a mi nunca me molestó esto).

El CPC tiene un chip de video, que tiene scroll de hardware y una velocidad de pintado de gráficos envidiable, siendo un ordenador que nació en el año 1984, era de las últimas generaciones de los 8 bits (puedes notar diferencia con los primeros 8 bits que aparecieron a finales de los años 70, como el Atari 400). Lamentablemente, esteordenador tuvo que lastrar de muchas conversiones de Spectrum (si, como el MSX) con un código Z80 genérico para todas las versiones, que no aprovechaba en absoluto la potencia del CPC. Hay juegos muy potentes que aprovechan bastante bien la potencia del ordenador, como Arkanoid II, Mission Genocibe, Renegade, Gryzor o Warhawk (por citar algunos). La versión de After The War, por ejemplo, es brillante en CPC, porque fue ésta la primera versión.

También remarcar el sonido stereo y la calidad de su monitor, son una conexión a la corriente de solo un enchufe, era todo comodidad. Por contrapunto decir que el precio era un poco alto, a pesar de obligarte a comprarlo con monitor (el modelo 464 costaba 59.900 pesetas con monitor verde o 79.900 pesetas con monitor color)."

Nuestros preferidos para Amstrad CPC (Imágenes: CPC-POWER.COM)

Hemos escogido ocho títulos representativos del Amstrad como nuestros títulos preferidos:



CHASE H.Q. (Ocean, 1989)
Impresionante conversión del arcade de Taito.



ELITE (Firebird, 1986)
Los micros de 8 bits llevados al siguiente nivel.



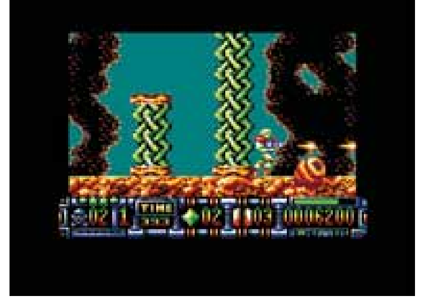
PRINCE OF PERSIA (Broderbund, 1990)
Movimientos suaves y colorido en este clásico.



GRYZOR (Ocean, 1987)
Otra estupenda conversión maquinera.



TOTAL ECLIPSE (Incentive, 1988)
Aventuras 3D sólidas y sorprendentes.



TURRICAN 2 (Rainbow Arts, 1991)
Uno de los juegos más grandes para el CPC.



RENEGADE (Ocean, 1987)
No podía faltar uno de los clásicos en estas listas.



Rick Dangerous (Core Design, 1989)
Igual de disfrutable o más que en 16 bits.

The Mojon Twins al desnudo

Invocamos al espíritu de la Va-kha de los siempre divertidos The Mojon Twins para que nos cuente como se lo montan al crear sus juegos para sistemas clásicos

Después de mucho esperar por fin The Mojon Twins publicaron Ninjajar, el que para muchos es el mejor de los juegos creados por este grupo de entusiastas de los sistemas retro. David Torres quiere saber un poco más de las cachondas mentes detrás de la vaca que adorna muchos de sus títulos. ¿Y vosotros?





Echando la vista hacia atrás, ¿Cómo fueron vuestros inicios en esto de la informática y desarrollar juegos?

Pues realmente, nuestros inicios como Mojon Twins fueron allá en el 2007 más o menos cuando empezamos a realizar juegos. Antes, estábamos en CEZ y mucho antes cada uno había hecho sus pinitos con esto, y algunos incluso abetos.

Tras una etapa desarrollando juegos en CEZ, se formó The Mojon Twins, aportando una filosofía propia. ¿Cómo fueron los inicios de The Mojon Twins y el desarrollo vuestro primer lanzamiento? Y sobretodo: ¿Quién sugirió el nombre del grupo?

Hay un intenso debate interno acerca de qué juego fue el primero que realmente llevó la etiqueta mojona, pero el que seguro que fue el primero en filosofía fue Mariano The Dragon, un juego que significó muchas cosas y que creo que fue todo un punto de inflexión en nuestra manera de plantearnos nuestro hobby.

La historia de The Mojon Twins tuvo su origen en un suceso ocurrido durante una helada noche del más caluroso verano que se recuerda en 1916 por Thomas Ubrhes cuando se dirigía a la nevera para tomarse el Nesquik de antes de irse a dormir. De repente, una gran luz salió del cartón de leche y lo que parecía un holograma fue proyectado encima del fregadero. Se trataba de Vah-ka, el líder de los Terneros Cósmicos que a voz en grito no dejaba de repetir: "Fundarás los Mojon Twins, fundarás los Mojon Twins, fundarás..."

Nos gustaría saber más sobre los miembros que están tras The Mojon Twins ¿Cuántos componentes sois en el grupo y qué función realiza cada uno?

Los MT somos José Luis "na_th_an" hombre orquesta del renacimiento, Wan "jf_jara" programador, Nacho "Eightbiter" productor, José Ignacio "kendroock" ilustrador y grafista, Raúl "Zemman" proveedor y testeador, José "iforeve" programador en matrix y Ángel "anjuel" grafista. También está "maribip" que nos escribe historias para los güegos. Últimamente, hemos adoptado al amigo David "murciano" Sánchez, músico de 1985 Alternativo, grupo que nos hace las cintas y que son más majos que pa qué. Y además, guapos.

Uno de vuestros sellos de identidad es el humor que le añadís a vuestras creaciones,dándoles una personalidad única. ¿Pensáis aparte que hace falta menos seriedad en la escena 'homebrew' y la 'retroinformática'? ¿Cómo veis su situación actual?

Esto es como todo. Nosotros usamos el humor porque es algo cotidiano en nosotros. Si fuéramos unos sosos nuestros juegos serían una sosada. Aunque realmente, somos unos sosos como se ha podido comprobar en los podcast "El Mundo del Spectrum" y "Fase Bonus" donde hemos aparecido. Al natural no tenemos mucha gracia, pero escondidos tras las ubres de Vah-ka somos la monda. Actualmente, la "escena" esta que llaman está bastante bien de salud. Siempre hay gente que intenta decidir qué tendrían que hacer los demás, pero cada vez son menos.

Contadnos cómo suele ser el proceso de idea y elaboración de un juego en vuestro grupo.¿Comenzáis por una idea, algún experimento que acaba convirtiéndose en juego, etc.?

De un desarrollo pueden surgir siete. Ese es nuestro espíritu. Siempre hacemos lo que apetece en el




momento. Podemos estar pariendo el juego del siglo, el que va a revolucionar la "escena" y lo abandonamos porque a uno se le ha ocurrido hacer una parida con un "perro rumano". Esto es así, tenemos poco tiempo y queremos aprovecharlo en lo que nos divierta en ese momento. Y luego uno dice "no hay huevos" y se hace.

Aparte de publicar unos 48 juegos sólo dentro de The Mojon Twins / Ubhres, se desarrolla también La Churrera como framework para ayudar a la realización de juegos. ¿Qué juegos habéis desarrollado bajo esta aplicación? ¿Se han desarrollado juegos por otros aficionados?

La verdad es que llevamos unos cuantos. Mejor míralos en nuestro listado de juegos los que pone "pretujao" y los de las covertapes:
http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/
Hay unos cuantos artistas ahí que se han dado a conocer gracias a nuestra churrera. Lo que es un EPIC WIN en toda regla. Por ejemplo, el amigo Jarlaxe, que es uno de los mejores grafistas que hemos visto en años no había salido de su caparazón. ¿Te puedes creer? Un tío con ese talento. Pues estamos emocionados que haya aparecido gracias a que le hemos dado una herramienta con la que ha podido cumplir su sueño.
Nosotros creemos que este tipo de cosas siempre es positivo. Las voces más críticas se quejan de que la primera hornada de juegos churreros de otros desarrolladores eran todos muy parecidos, pero todos hemos visto como cada vez la gente ha ido aprendiendo el motor (o incluso modificándolo en plan heavy) y los resultados son cada vez mejores. La versión definitiva de la churrera permite hacer muchas cosas y está programada de forma que es fácil modificarla.

De todos los juegos que habéis desarrollado, ¿Cual sería del que estáis mas orgullosos?¿Hay algún juego que se haya quedado sin terminar o publicar?

Sin publicar, decenas de ellos. Y orgullosos... muchos. La verdad es que de todos. Igual menos del Phantomasa 3 que solo le gusta a anjuel. De hecho, para anjuel es el mejor juego que hemos hecho. Ninjajar ha sido también un disfrute auténtico, y estamos emocionados con la repercusión. Todos los días llega una mención por twitter o por el blog sobre el juego.

Ninjajar es de momento vuestra ultima creación, toda una videoaventura plataformera que mezcla además guiños a juegos de consola. Desde luego estamos seguros que habéis disfrutado tanto en su creación como en su publicidad. ¿Cómo fue su desarrollo? ¿Y la respuesta del público? ¿Se versionará para otros sistemas?

El desarrollo de Ninjajar! ha sido largo y cansado. Teníamos unas ganas locas de terminarlo y enseñarlo. Nunca antes habíamos empleado tanto tiempo en algo de seguido. Imagina, con nuestra necesidad por sacar cosas y solo estábamos con esto. Además, la vida personal se ha puesto en primer lugar durante el desarrollo, con lo que hemos tardado más. Disfrutamos mucho con todo el desarrollo y la campaña. Además, participamos todos aportando ideas, chistes o puzzles. Y luego la magia de na_th_an hizo el resto. Ojalá salga para más sistemas, pero seguro que no habrá segunda parte... no tendría sentido xD O sí, ¿quién sabe? ¡Es un misteriooooo!

Pregunta incómoda: queremos saber no vuestro sistema retro favorito, sino cual es el que menos os gusta o consideráis más sobrevalorado.

Yo creo que cada ordenador o consola tiene su aquel, y no creo que haya algunos que gusten menos. Cada cual tendrá su favorito, pero ojalá los hubiéramos tenido todos!

Cierto sector de aficionados insisten en saber si contáis con modelos para las féminas que aparecen en juegos como Nanako.

Realmente, Nanako es anjuel disfrazado de china filipina. Ahora en serio, mola sacar chicas en los juegos. ¿Por qué no?

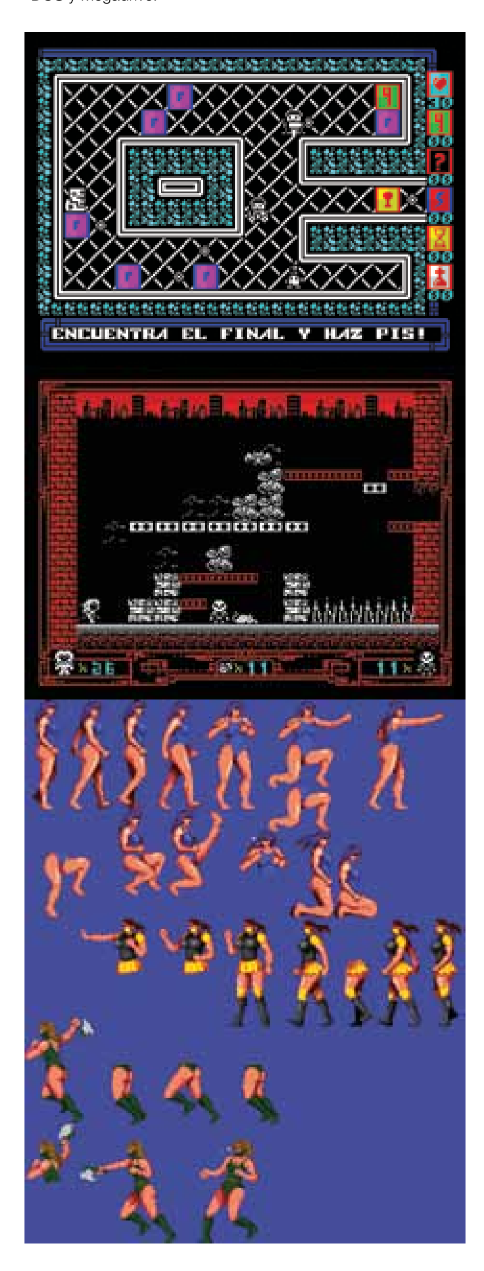
Por ultimo, tras crear un grupo que por si solo mantiene viva la escena del Spectrum,conoceros en el extranjero, desarrollado La Churrera, montado la web y el foro ¿Hay algo que todavía queréis hacer y que esté pendiente? ¿Cuál sería vuestro siguiente paso?

El siguiente paso sería conquistar el mundo, pero eso se lo dejamos a los chicos de Google que están en ello. Nosotros seguiremos intentando divertirnos, hacer que por lo menos la mierda diaria se convierta en risas y podamos juntarnos entre nosotros para echarnos unas cervezas de vez en cuando. Y si de camino, nos inventamos alguna historieta chula, usamos un ordenador o consola para el que nunca hemos trabajado y sacamos alguna copia física, mejor que mejor. El tema es pasárselo uno bien, y si así consigues que otros también se lo pasen bien, pues Double Perfect!

Visita **www.mojontwins.com** para descargar los juegos y encontrar más información.

Por: Dave Torres

¡En proceso! The Mojon Twins tienen un montón de títulos en la recámara esperando su oportunidad. En la página opuesta pantallazos de Cheril Perils para Megadrive y Jill the Goddess Reloaded para MS-DOS. A la izquierda Sir Ababol 2 y la segunda carga de Leovigildo para Spectrum. Debajo Blaster Flashter también para Spectrum y casi terminado, Ignem Aeternum en desarrollo, y sprites de Hokuta para MS-DOS y Megadrive.





Crónica de RetroMallorca 2014

Lo han vuelto a hacer. Los chicos de RetroMallorca, tras dos años de sequía, han organizado su tercer evento en torno a la escena retro con un resultado fantástico





Es increíble la repercusión que están alcanzando sus eventos en Mallorca. Sin ir más lejos, los visitantes estimados del pasado sábado 25 de enero en el centro empresarial Son Espanyol del ParcBit de la Universidad de las Islas Baleares superaron la nada desdeñable cifra de 2000 personas. Dato a considerar, teniendo en cuenta que eventos con unos visitantes potenciales muy superiores, como RetroMadrid 2013, alcanzaron alrededor de los 6000.

Para evitar las complicaciones que implicaba (como hicieron en 2010 y 2011) ocuparse de toda la instalación del material, software y hardware clásico, en esta ocasión los chicos de RetroMallorca han optado por organizarse mediante stands temáticos, donde cada persona o grupo podía aportar su material y visión propia del retro. Dos salas repletas, con las paredes adornadas con proyecciones de clásicos y las creaciones de @VictorSauron para Devianart, Real Bits, daban cobijo a una infinidad de ordenadores personales, consolas y el más diverso material de los años 80 y 90, haciendo las delicias de una infinidad de personas de la más diversa procedencia.

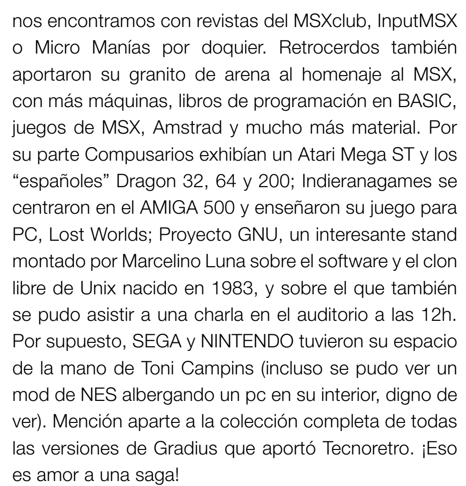
La organización habilitó una tercera sala para que Mallorca Pinball exhibiera sus máquinas (como la espectacular StarWars o la clásica Fun House) y llevara a cabo un torneo. En la misma entrada comercios, como Retro Egara y Start Games, vendían videojuegos y material retro. Norma Comics ofrecía, entre otro material, ilustraciones de Azpiri, del que hablaremos más adelante. La Asociación de Amigos de la Ciencia Ficción tuvo presencia, con una exposición de merchandising que obligaba a contener la lagrimilla. Retro Games Center exhibió sus mini bartops, e incluso los chicos de matamarcianos.es hicieron llegar cuatro de las suyas, todas para uso y deleite de los visitantes.

Respecto a los stands (esperamos que no se nos olvide ninguno), en ellos pudimos ver y, en su gran mayoría, jugar con, Commodorianos tenían un Commodore 64 y dos Amiga (500 y 1200) a pleno rendimiento; Retroworks, que mostraron sus propios juegos desarrollados en ordenadores de 8 bits (tuvimos incluso ocasión de ver con nuestros propios ojos su demo de Street Fighter 2 corriendo en Amstrad CPC, de la que ya escuchamos hablar en la pasada Mallorca Game). Impresionante el trabajo de maquetación y presentación de sus juegos en cartucho y cassette; LOCOMOSXCA-WORLD puso a disposición de los visitantes un ZX Spectrum +3, su Zemmix Neo corriendo bajo MSX (todavía no salimos de nuestro asombro) y dos Playstation 1 conectadas en red mediante i-link corriendo el Wipeout 3, que tuvimos el gusto de probar con Xisco antes de ir a ver las conferencias.

La zona habilitada para conmemorar el (ya pasado) 30º Aniversario del sistema MSX era sencillamente impresionante. Había incluso un Panasonic MSX Turbo R, el MSX más potente, y que por supuesto ni siquiera llegó a salir de Japón. Para rematar, en dicho Turbo R se pudieron ver en marcha UZIX (la implementación de UNIX para MSX) y NEXTOR, del que ya hablamos con su creador en el número 8 de RetroManiac. También

Izquierda. Silent Service II con su plantilla del teclado, las máquinas exhibidas no tuvieron el más mínimo respiro. ***Junto a estas líneas.*** Un Philips MSX2 aportado por locomosxca world, don Alfonso Azpiri en plena charla y, aunque parezca curioso, ¡Nintendo, Sega y Sony compartiendo espacio! La afluencia de curiosos y retromaníacos fue constante.

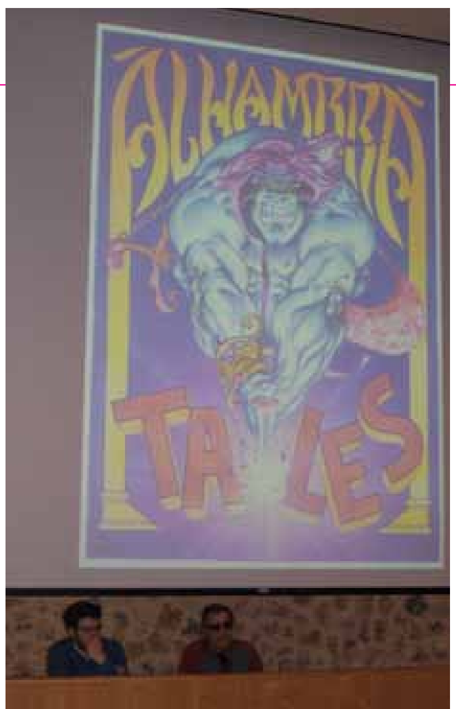




nos encontramos con revistas del MSXclub, InputMSX o Micro Manías por doquier. Retrocerdos también aportaron su granito de arena al homenaje al MSX, con más máquinas, libros de programación en BASIC, juegos de MSX, Amstrad y mucho más material. Por su parte Compusarios exhibían un Atari Mega ST y los "españoles" Dragon 32, 64 y 200; Indieranagames se centraron en el AMIGA 500 y enseñaron su juego para PC, Lost Worlds; Proyecto GNU, un interesante stand montado por Marcelino Luna sobre el software y el clon libre de Unix nacido en 1983, y sobre el que también se pudo asistir a una charla en el auditorio a las 12h. Por supuesto, SEGA y NINTENDO tuvieron su espacio de la mano de Toni Campins (incluso se pudo ver un mod de NES albergando un pc en su interior, digno de ver). Mención aparte a la colección completa de todas las versiones de Gradius que aportó Tecnoretro. ¡Eso es amor a una saga!

Abundaron las familias que en tropel abrían los ojos de par en par, mientras su padre desataba su nostalgia, contando sus batallitas sobre cuando era niño y todo era más simple y especial. Constantemente se oían por aquí y por allá exclamaciones de los visitantes, al encontrar sobre una de las mesas aquél sistema o aquél juego que tantas horas de felicidad le dio en sus años mozos. Y no faltaban los curiosos que miraban a otro jugar, aportando su granito de arena para que pasara de fase (pero esperando que le mataran de una santa vez para poder sacudirse las telarañas de los dedos a los mandos de un MSX, Spectrum, Amstrad, Dragon, Amiga, Commodore o cualquiera de las consolas de 8, 16 y 32 bits disponibles).

Para rematar, las conferencias en el auditorio del edificio (una gran mejora respecto al Mallorca Game del año pasado) estuvieron a la altura de las expectativas. Marcelino Luna dio una charla aprovechando el 30º aniversario del proyecto GNU, acerca del nacimiento del software libre y de este clon de Unix, su historia e impacto. Gonzalo Pastor preparó un vídeo de alrededor de 45 minutos en el que hacía un repaso de escenas de películas de la época en las que se podían ver recreativas, ordenadores y consolas clásicas. Víctor Fernández dio un repaso a la Apple de los primeros años, mucho antes de que Steve Jobs diera el golpe de timón que les llevó adonde están en la actualidad. El ilustrador Alfonso Azpiri, conocido por cualquiera que tuviera un ordenador de 8 bits, por ser el responsable de la mayoría de las portadas de juegos que publicaban los estudios españoles de la época, visitó nuestra isla para participar en RetroMallorca, en la que tanto durante la entrevista que le hizo Víctor Fernández como en la ronda de preguntas que le hicieron los asistentes que llenaron la sala de conferencias, derrochó carisma, tablas y sentido del humor. Todo un personaje a la altura de las expectativas creadas. No se fue sin antes hacer una vídeo conferencia para el canal de Youtube de Bisarma desde una de las salas y hartarse de firmar posters, carátulas, libros de ilustraciones, algunas revistas como RetroManiac, y demás material suyo. Genio y figura. Néstor Soriano (Konamiman de noche) nos explicó cómo llegó a conseguir meter mano a las fuentes originales de MSX para crear NEXTOR, su versión mejorada de MSX-DOS, y de lo que piensa







implementar en el futuro, cuando su ajetreada vida se lo permita.

En definitiva, grandísima jornada la que hemos disfrutado los amantes isleños del retro. Un servidor se lleva su chulísima camiseta del evento, su portada de RetroManiac 8 firmada por Azpiri, nuevas amistades y un más que grato recuerdo. Gracias de nuevo a RetroMallorca, ¡no podemos esperar para que llegue vuestro próximo evento!

El equipo de RetroMallorca al habla

Hablamos largo y tendido con los integrantes de la organización de la pasada RetroMallorca 2014. Verdaderos entusiastas de los sistemas clásicos y los videojuegos

Tras la celebración de Retro Mallorca 2014 tuvimos la oportunidad de hablar con Marcelino Luna, Gonzalo Pastor y David Caldés, miembros de la organización de este evento que con cada edición se supera. Ellos nos cuentan de primera mano como nació la idea, como ha ido evolucionando y cual es el futuro que podemos esperar en esta interesante y extensa entrevista.

¿Cuáles son los orígenes de vuestra asociación?

Marcelino Luna: RetroMallorca le debe su nacimiento prácticamente al 100% a Emilio Rubio (@erubio0 en Twitter). Nuestros padres se conocieron en Ceuta haciendo la mili, con lo que nos conocemos de toda la vida. Aun así no habíamos tenido demasiado contacto desde la infancia.

Pero en un buen día de nostalgia (oh! la nostalgia) se me ocurrió googlearlo, a ver qué era de él. Casi de chiripa vi una foto suya en lo que vendrían a ser los créditos de una web que mantenía él llamada http://PartySpain.org. Una gran idea. Él es forofo, aparte del Spectrum, de la Demoscene, ya sabéis, algo así como demostraciones de efectos y música programados en sus orígenes para Commodore 64 y Amiga en ensamblador, ahora ya presentes en cualquier plataforma, incluidos smartphones y aplicaciones web. PartySpain era un especie de agenda de todos los eventos relacionados con la Demoscene y parties tipo Campus Party (por decir la que suele salir en los telediarios) a nivel nacional. En dicha web se podía ver como asistir a, además de impresionantes obras de arte en forma de software y maratones para jugones, eventos como RetroMadrid, RetroEuskal, la "RU" de la AAMSX de Barcelona (de la cual perdí la cuenta de las veces que he ido), y probablemente podría seguir un buen rato enumerando encuentros retro. Me gustaba mucho y más de una vez le pedí que incluyese, si no estaba ya, que era bien posible, la ru de la AAMSX.

Algún tiempo después mi fervor por la escena del Spectrum fue en alza, como en general en España, creo, en parte a través de la (casi) difunta área es.comp.sistemas.sinclair de las newsgroups, ¿alguien se acuerda? Ahora me ha dado por mirar qué se cuece allí y justamente parece haber voluntarios para resucitarla. El caso es que diría que a raíz de eso entré en contacto con Emilio y un día creo que fue él quien me escribió para quedar en una firma de ejemplares del gran dibujante de carátulas de juegos de la época del software español, AZPIRI (¿os va sonando?), en el Centre Cultural La Misericòrdia de Palma.

Y así lo hicimos. En ese momento conocí a un amigo de Emilio, el crack David Donaire (@dadman78 en Twitter, aunque no lo emplea mucho, componente de RetroWorks, donde trabaja de grafista, creo que compositor de música y hasta programador). También venía conmigo mi hermano Juanjo, que aunque no está tan loco por el retro sí que ha hecho cosas muy interesantes (diría que más que yo, curiosamente), como un montaje de interfaz IDE Simple 8 Bit para Spectrum o recientemente la integración de un emulador de la misma máquina dentro de un entorno de realidad virtual, pensando en el lanzamiento de las gafas "Oculus Rift" (todo esto lo podréis encontrar en su blog, yombo.org). Como me guío por las (impresentables) fotos que tengo por aquí no tengo claro ahora si Juansa también vino, me parece recordar que sí.

Y bueno, en la cola esperando interminablemente a que Azpiri, con una paciencia infinita, "firmase" (entre comillas, porque suelen ser dibujos dedicados) los cómics y libros "Spectrum" de carátulas surgió la idea de juntarnos en un garaje para lo que después se denominó, copiado de otros lados, "retrocacharreo": jugar, trastear con aparatos (ni que decir tiene que con un mínimo de 20 años), programar chorraditas, y cosas así. Esto fue el 17 de abril de 2010. Para el 20 de junio estábamos reunidos en el bar Món, al lado de la plaça Espanya, a punto de liarla junto a gente como Vicente Quirante, Alexandre Crespí, Xim Almendro y







Juan Salvador Sánchez. A partir de ahí ya lo habéis visto, creo.

David Caldés: Lo primero retro que se hizo en Mallorca lo organizamos Xesc y yo en Resident Games, con cartelería incluida llamado Retro Balears.. que posiblemente diera idea a muchos de montar algo mas grande, como fue la Retromallorca. Hubo exposición y vinieron unas 100 y algo personas, pues el recinto es una tienda y no dio lugar para mucho más. También hubo torneo. Y por supuesto consolas en marcha para poder jugar.. Todo tiene un principio.. pero cuál es el real?

¿Cuántas personas empezasteis y cuántas la integran ahora?

Marcelino Luna: En la respuesta anterior se ven casi todos los fundadores. Habría que añadir a Xisca Fornés, que hasta puso su casa para la fabricación de los muebles y preparación de material. Jordi Mejías, Chiho Nakama, los hermanos Ben, Enric R. Isern, Xisco Márquez, Marco Táboas, Enrique Morales y más gente. Ruego me perdonen los omitidos, mi cabeza no da para más.

Lo segundo es más difícil de responder. Para un sarao como RetroMallorca, que no da beneficio sino más bien lo contrario, y cantidad de trabajo, hacen falta personas, bastantes, y a lo largo de las dos ediciones anteriores se han ido cansando, como es normal. RM14 ha sido el trabajo principalmente, lo que denominamos el "kernel" (núcleo del sistema operativo), de Gonzalo Pastor, David Caldés, Víctor Fernández, su chica Mar Gallardo (ánimos para recuperarte, guapa! Está pasándolo mal con su salud) y yo. Hay que decir que en esta ocasión ya a propósito se eligió el sistema de stands (propuesto por cierto por el que para mí es nuestro presidente honorífico, Emilio), entre otras cosas para delegar trabajo, en vez de encargarse la organización de casi todo. Por ello, naturalmente además están los organizadores de cada stand, demasiados para enumerarlos ahora mismo, aunque habría que repasarlos porque hubo algunos que ni siquiera fueron anunciados en la web ni ningún sitio. Quiero agradecer la colaboración de todos ellos, que además de imprescindible, me ha parecido de auténtico flipe. No ha sido un chiste sobre Mallorca Pinball (flipper), mmmh, ejem. También consideramos parte de RetroMallorca a los socios. ¡Muchas gracias a todos!

Pasión por el retro. Así de divertidos posaron Gonzalo y Marcelino para un artículo en El Mundo de Baleares el pasado mes de enero. Imagen: El Mundo.



Gonzalo Pastor: Las mismas, quitando a Emilio Rubio ex presidente fundador de Retromallorca y ahora Marcelino Luna ocupando su puesto y yo ocupando el lugar de vicepresidente de Marcelino. Y no nos olvidemos de Víctor Fernández y Mar Gallardo, miembros de la directiva, que también son organizadores y principales "culpables" de que haya venido Azpiri. Aparte decir que ahora mismo somos más de 40 socios, 10 más que la edición anterior.

¿Con cuánta frecuencia os reunís?

Marcelino Luna: En las primeras la frecuencia era constante aunque por épocas, dependiendo de la proximidad de un evento, que como sabréis no se limita al que lleva el mismo nombre que la asociación, sino que están los divertidos retrocacharreos, y hubo un evento para celebrar el 30 aniversario del Spectrum en s'Escorxador de Palma.

Gonzalo Pastor: Normalmente de media una vez cada dos meses, como reuniones de lo que Marcelino Luna denomina el kernel (la directiva). Aparte cada mes se hace un podcast en retroactivos que nos reúne a muchos de nosotros.

¿Quién de vosotros es la envidia del resto, por su gran colección retro?

Marcelino Luna: Sin duda José Martínez, conocido como @drachco en Twitter. Tiene de todo y lo cojonudo







es que, ¡en la medida de lo que puede, lo emplea! Yo lo mataría de la envidia... si no fuese por la gran persona que es y el bueno rollo que despide. Es sobre todo gran fan del sistema Dragon, de ahí el podcast que le dedicamos y su stand del otro día (y su nick). También tiene un blog: **http://compusaurios.blogspot.com.es** (no explico de qué va exactamente, para eso está su URL xD).

Gonzalo Pastor: Como bien dice Marce, Drachco! Gran tipo y gran colección, tiene un vídeo en youtube donde se ve una habitación de unos 8m2 hasta reventar de material.

¿A qué juego/s habéis jugado recientemente?

Marcelino Luna: Yo jugar lo que se dice viciarse ni de niño lo hice mucho. Me divertía más hacer tonterías en BASIC o dibujar con el Art Studio. Me gustaba mucho poner juegos por la música, eso sí.

Así retro lo último que recuerdo fue Invasion of The Zombie Monsters, de Relevo, aunque, siendo de Spectrum, está en la frontera del retro, al ser una producción actual.

Gonzalo Pastor: King´s Bounty de la Sega Megadrive, gran juego e inicio de la saga Might&Magic.

¿Cuál ha sido el último juego actual que os ha llamado la atención?

Marcelino Luna: A destacar los juegos que superan el límite del Spectrum de 8 colores por cuadrícula de 8x8 pixels, como el Buzzsaw+ (**www.rgcd.co.uk/2011/10/buzzsaw-zx-spectrum.html**).

Gonzalo Pastor: Mine Craft y Company of Heroes.

¿Habéis visitado eventos similares en el resto del territorio español? De ser así, ¿qué opinión os merecen?

Marcelino Luna: Sí. Como he dicho, he ido muchas veces al Encuentro de Usuarios de MSX de Barcelona, arrastrado por Juan Salvador Sánchez, Néstor Soriano (el de la conferencia), Ramón Serna y Marcos Rosales, todos del Club Mesxes, aunque fue en el 2007 la última vez. Ha sido también germen de RetroMallorca y con eso creo que te respondo a lo que pienso sobre este gran evento, ahora creo integrado en RetroBarcelona.

Asistimos y me lo pasé pipa en RetroMadrid 2012, todavía organizada por nuestro amigo Rafael Corrales, y donde ya conocimos a Azpiri.

Fuimos al Retroencounter del 2011, gran evento también, hecho de otra forma, no sé. Me encantan todos, cada uno tiene su personalidad, no puedes englobarlos.

Y no demasiado relacionado, pero en el 2006 asistí, también junto con unos cuantos nombrados por aquí, al Video Games Live (http://videogameslive.com) de Londres, un concierto de música en vivo de videojuegos, obviamente con muchos históricos. Poco después actuaban en una edición de la Campus Party, en la cual también he estado (no esa) y he visto expuestas cosas retro. Esto es un no parar...





Sistemas clásicos para todos los gustos. En la zona de exposición había ordenadores y consolas clásicas desde una fantástica Famicom con su correspondiente Disk Drive, hasta los ordenadores Commodore siempre atractivos. Retroworks presentó su título Brunilda y en algunos stands podían adquirirse títulos retro y algo más actuales.

Gonzalo Pastor: Personalmente no, pero los demás han ido a Retromadrid, Retroeuskal, etc…

Esta tercera RetroMallorca se ha hecho de rogar. ¿Por qué tan larga espera?

Marcelino Luna: He spoileado esta pregunta :) Acabamos cansados y decidimos poner el evento en barbecho, aunque se han realizado otros más pequeños, como he dicho también.

Gonzalo Pastor: Daba pereza y miedo a repetir, pero gracias a la fuerza y compromiso de Marce, David y yo, lo hemos podido sacar adelante.

¿Cómo habéis logrado colaboraciones de la talla de Azpiri? ¿Quién ha vendido su alma al diablo?

Marcelino Luna: Pues me temo que se ha debido a mi cabezonería. El alma no hay que venderla porque Azpiri no ha puesto demasiadas dificultades, aunque parece que le daba cosa el inesperado frío invierno de Mallorca (él mismo contaba).

Gonzalo Pastor: Marce y Víctor Fernández le pusieron una pistola, no tuvo remedio.

¿Estáis satisfechos con el resultado del evento? ¿Ha superado vuestras expectativas o se ha quedado por ahí alguna espina clavada?

Marcelino Luna: Por partes. En cuanto a los demás, y supongo que al ser una novedad para mi estar a la cabeza, me he quedado gratamente sorprendido. El resultado me ha encantado y eso que no tuve demasiado tiempo para disfrutarlo.
En lo personal decepcionado, porque no me ha dado tiempo a preparar lo que tenía que enseñar en mi stand sobre el 30 aniversario del proyecto GNU. No tenía listo un 386 con una beta de GNU/Linux imitando al primigenio de Linus Torvalds, y el Uzix en el MSX Turbo-R de Néstor (gracias!) no estuvo listo hasta que ya se estaba recogiendo, aunque al menos sirvió para mostrar y hacer un reportaje de Nextor, su propio "fork" del MSX-DOS. Me lo pasé en grande igualmente, sobre todo en el momento en el que un componente de BULMA (http://bulma.net, la asociación de usuarios de Linux de Mallorca y alrededores) me trajo un montón de pegatinas para ponerlas en el stand sin yo saber siquiera que iba a venir. ¡Muchas gracias!

Gonzalo Pastor: La espina es la falta de colaboradores a la hora de montar y desmontar, pero la próxima vez les daremos un caramelo. En cuanto al evento en sí, yo creo que el hecho de que vengan más de 2000 personas a un evento insular, está muy bien! En comparación con los 5000 de Retromadrid que pueden tener publico de toda la península.…

Turno para la autocrítica. ¿Qué os gustaría cambiar o introducir en próximas ediciones?

Marcelino Luna: Claramente la búsqueda de colaboradores para pegarle un buen empujón. Otro hándicap que tuvimos, cosas que con más tiempo y gente se podrían haber solucionado, fue que a última hora nos enteramos de que la línea de bus llegaba el sábado hasta la universidad pero no el ParcBit. Vimos peligrar el número de asistentes, pero al final la sorpresa, un aumento espectacular con respecto a las ediciones anteriores, probablemente debido a Azpiri y la visibilidad mediática del ParcBit, al cual también tenemos que agradecer las estupendas instalaciones que nos han cedido y colaboración en todos los aspectos.

Gonzalo Pastor: Tener más tiempo para montarlo, traer conferenciantes a nivel internacional, poder realizar muchos campeonatos y concursos..

¿Hacia dónde veis derivar esta clase de eventos en los próximos años?

Marcelino Luna: El número de nostálgicos, como el avance del tiempo, aumenta. Dentro de poco cacharros y consolas que no se consideraban vintage lo serán y con ello contaremos con nuevos "obso-usuarios", dispuestos a hacer cosas nuevas.

Gonzalo Pastor: Probablemente sufran una pequeña recaída, pero ya hemos pensado en el contraataque.

Con un único día nos hemos quedado con ganas de más.. ¿Cuándo volveréis a alimentar nuestra nostalgia?

Marcelino Luna: No lo tenemos confirmado, pero podría ser mucho antes de lo esperado (pista: RetroMallorca como dije tiene dos acepciones). Y bueno, siempre está el podcast RetroActivo, del cual incluso hace nada ha salido una nueva modalidad, el Fanboy Podcast, con Bisarma, David Caldés y más peña, a añadir a RetroActivo TV, el clásico y algunos Playcast que hay en la recámara.

Gonzalo Pastor: Pronto, habrá 2015, pero con sorpresa. No podemos decir nada más. Pero vamos a un siguiente nivel.



¿Un salón recreativo como los de antes?

Arcade Vintage es un salón recreativo repleto de joyas recreativas del ayer y situado en Petrer, en la provincia de Alicante. Una maravilla intemporal que merece ser visitada

Cuando hace algo más de un año conocimos el proyecto de Arcade Vintage nos quedamos patidifusos, ¿crear un salón recreativo en toda regla y con los tiempos que corren? Sin duda un trabajo impresionante, de locos, que Jose Litarte y otros compañeros han hecho relaidad después de muchísimo esfuerzo, horas de búsqueda de las mejores 'macas', muchos viajes en coche y una ilusión en toda regla. Por ahora en el local se celebran de vez en cuando unos torneos maquineros impresionantes, aunque también hay horario de apertura al público como nos cuenta Jose en la siguiente entrevista:

¡Hola! En primer lugar muchas gracias por responder nuestras preguntas. Para empezar, habladnos un poco de Arcade Vintage. ¿Cuándo surgió la idea de crear un salón recreativo como los de antes?

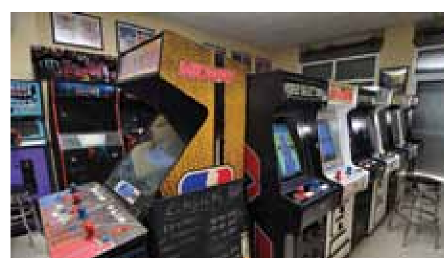
Debo confesaros que hace tres años yo no tenia ni idea de la existencia de toda la escena arcade actual, no tuve la suerte de conocer el foro de Marcianitos del que tan buenos recuerdos me hablan al haber sido el referente de una época. Hará año y medio cuando ví un anuncio de nuestro amigo Tasca Barrio ofreciendo máquinas recreativas completamente customizadas y otras no tanto, lo llamé y estando cerca me acerqué a informarme y ver que tenía. Me quedé enganchado con una Light Tec de Tecnausa, la compañia de las Palmeritas, que conservaba su monitor original, botones grandotes y con un ordenador con Maximus Arcade añadido, un completo MAME además de incorporar Megadrive y SNES. La pusimos en la oficina de mi hermano y quedé completamente enganchado al recordar todos estos juegos de mi infancia. Aún tenemos una hoja en el lateral de la máquina donde mi hermano y yo apuntábamos nuestros juegos favoritos. Eso, los foros especializados, Retromadrid 2013 y vídeos de salones arcade de gente en USA y Europa, hicieron el resto. Despues se fué planteando la idea de hacer algo grande al disponer a bajo coste "por ahora" de un local familiar en donde empezar un proyecto más ambicioso de restauración y colección.

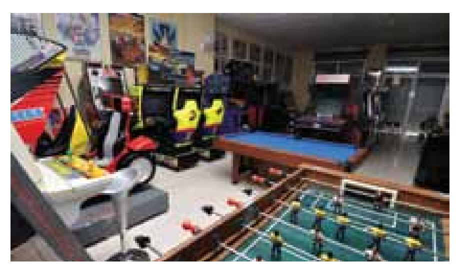
¿Quiénes formáis parte de este más que interesante grupo?

Pues además de mi hermano y yo, en un principio se nos unió Miguel, un experto en restaurar casi todo tipo de cosas. Después se vino Paturlas, la enciclopedia viviente de los recreativos españoles y juegos arcade además de conocer los pinballs como nadie. Gracias a él también llegó Rafa y su hijo Miguel. Rafa trabajó toda su vida como técnico de recreativas y se maneja estupendamente entre monitores y cableados, su hijo en un futuro será uno de los pocos en saber este oficio y al que tendremos que acudir muchos de nosotros



Torneos para disfrutar. Los diferentes torneos orgazniados por Arcade Vintage en su salón recreativo han reunido a muchos entusiastas de los arcades.

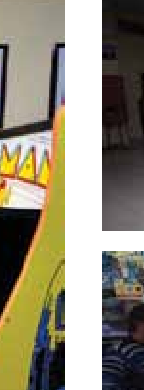












el día de mañana. Ricardo es nuestro experto en resucitar placas, sobre todo de las antiguas que son las que más le gustan. No podía olvidarme de Diego, nuestro hombre a la hora de mover máquinas y tenerlas junto al local siempre en perfectas condiciones. Esto es la columna vertebral de Arcade Vintage a la que podemos añadir a Paco, profesor de electricidad en FP y siempre dispuesto a colaborar. Gracias a él ahora llevamos un buen control del gasto eléctrico en el Salón. Otros dos grandes 'fichajes' son Pocket Lucho, creador de recreativas y programador del fantástico remake del juego Oh Mummy!, y Pep Alacant, ambos expertos en videoconsolas y amantes de los juegos arcades. También están David, con su estupendo blog Retrolaser, y grandes aficionados y coleccionistas como Jose, Arcadio, Eduardo, Davidville, Edu, David... todos ellos de lugares tan distintos como Segovia, Cadiz, Murcia... y a todos los que de una forma o otra han pasado por nuestro Salón. Sin la colaboración de todos esto no hubiera sido posible. También hay que decir que siempre estamos abiertos a nuevas incorporaciones tanto de socios como simpatizantes.

Reunir tantas máquinas míticas en un solo lugar debe haber costado mucho esfuerzo (¡y dinero!). ¿Qué ha sido lo más complicado de conseguir y hasta dónde habéis tenido que ir para conseguir esta o aquella maca?

Cierto, lo más sacrificado ha sido todo el tiempo dedicado y robado a mi familia y mi trabajo. Debo decir que tengo mucha suerte en este aspecto al haber tenido todo el apoyo de mi mujer.

Especialmente complicado ha sido encontrar las máquinas originales dedicadas como son Asteroids y Centipede de Atari, o Space Invaders Pac-man, Moon Cresta... Casi todos los muebles dedicados los hemos traído de fuera de España, de Inglaterra y Alemania sobre todo. Lo más difícil sin duda ha sido traer el Out Run Deluxe desde Alemania, por su peso y volumen.

¿Cuáles son vuestras máquinas favoritas y por qué?

A mi hermano mayor sobre todo le gustan las de los







¿Tienes 5 duros? Los chicos de Arcade Vintage realizaron un más que interesante documental recordando anéctotas y juegos en los Salones Recreativos.



ESPERAMOS QUE MUCHAS PERSONAS CONTINÚEN EL CAMINO EMPEZADO HACE MUCHOS AÑOS POR GENTE QUE SE NEGABA A OLVIDAR PARTE DE SU JUVENTUD Y SE CREEN MÁS ASOCIACIONES Y EVENTOS RELACIONADOS CON EL MUNDO ARCADE

años 80 que son las que él vivió. Además de su gran variedad y jugabilidad, máquinas como Pac-Man, Moon Cresta, Pengo, Phoenix... Yo no tuve la suerte de vivir esa época, aún era muy pequeño, aunque sí que jugué a casi todos esos juegos en nuestra Atari 2600. Me encantan los juegos de aquella época, sobre todo porque son de una acción instantánea como el Defender o Galaga. Y también disfruto mucho los juegos de mi generación como son Golden Axe, Out Run, R-Type, Street Fighter 2, Sunset Riders... sobre todo los que puedo jugar a dos jugadores con algún amigo a mi lado.

Además del salón también tenéis una tienda online donde conseguir por ejemplo rótulos luminosos retro muy chulos...

Sí, estamos intentando ofrecer unos artículos diferentes con sabor a aquella época para así intentar financiar una parte de todo esto.

Vuestra pasión por los arcades está más que clara, ¿qué ha pasado en nuestro país? ¿Por qué han desaparecido la mayoría de los salones tal y como los conocíamos antes?

Creo que la progresiva sofisticación y mayor calidad de las consolas, sobre todo cuando salió la PlayStation, apuntilló los salones recreativos de barrio tal y como los conocíamos en aquella época. También el cambio de moneda y pasar bruscamente de los 5 duros a 1 euro en muchas de las máquinas también nos hizo perder interés, como fue mi caso. Pero sobre todo lo que realmente pasó fue que casi sin darnos cuenta perdimos una manera de disfrutar de la vida social, un







Máquinas de todos los colores. La colección de máquinas expuestas en el salón es impresionante. Desde Defender o Phoenix hasta After Burner o la máquina de las Tortugas de Konami para cuatro jugadores, y eso sin olvidar la 'maca' de Maldita Castilla.

centro de reunión para todos los amigos (¡y enemigos!), un teatro de los sueños de todo niño y adolescente en donde crecíamos y nos relacionábamos.

¿Creéis que podemos asistir a un resurgir de estos salones aunque sea en el sentido de lo que hacéis vosotros en Arcade Vintage?

Creemos que es posible, al menos es lo que estamos percibiendo, sobre todo a nivel particular junto a asociaciones y foros cada vez se organizan más eventos retro en España y se va tomando conciencia. Personalmente opino que, además del factor nostálgico, cuando la gente se dé cuenta de que con los juegos que jugaba antes se lo puede seguir pasando igual o mejor que con los juegos más modernos, quizás cambie la manera de ver todo esto. Aunque de ahí a montar salones recreativos no lo creo, puesto que hoy en día tenemos sobresaturación del ocio y los altísimos costes harían inviables muchos proyectos.

Pronto surgió la idea de organizar Torneos mediante los que congregar a interesados y entusiastas de los recreativos. Clásicos de los 80, Street Fighter, juegos deportivos... ¿Es la mejor manera de recuperar viejos clásicos? ¿Con qué os quedáis de esta especie de quedadas?

Sí, es una estupenda manera de juntarnos un grupo de entusiastas y echarnos unas partidas serias y competitivas como lo hacíamos antiguamente cuando las partidas costaban dinero. Es una de las mejores maneras de recuperar los clásicos por supuesto. Crear un ranking actual y disfrutar otra vez de esos juegos, así como del ambiente que se crea, es una de las mayores satisfacciones que obtenemos.



¿Cómo podría alguien visitar vuestro salón recreativo? ¿Hay posibilidad de hacerlo sin que coincida con un torneo? Quizás podría convertirse en un lugar de peregrinación para todos aquellos nostálgicos que echen de menos estos lugares, ¿no? ;)

Actualmente estamos abriendo al público en general dos veces al mes a modo de prueba, un viernes y un sábado sobre las 6 de la tarde hasta las 11 de la noche, y si vemos que la respuesta de la gente es positiva ampliaremos a más días, por supuesto.

Recientemente también os habéis constituido como Asociación Cultural. ¿Qué significa esto de cara a los interesados en vuestras actividades?

Significa todo, poder sobrevivir como Asociación Cultural sin ánimo de lucro en una ciudad pequeña es el mayor reto, aunque tiene también muchos beneficios como poder recaudar a modo de colaboración desde socios o personas individuales para ayudar a pagar los gastos básicos de luz, agua, seguro etc... hacer eventos mas grandes e importantes amparados por la Asociación, crear talleres desde mantenimiento de máquinas Arcades y Pinballs hasta montar viajes a ferias interesantes de la escena nacional e internacional.

Como contamos en un reportaje en nuestro número anterior en RetroManiac, hay cierto interés a nivel internacional por recuperar el mundo arcade. Japón sigue siendo un reducto maquinero y en Estados Unidos surgen iniciativas interesantes como la fusión de lugares de encuentro/copas y recreativas. ¿Qué os parece todo esto? ¿Quizás también podáis importar algunas ideas en Arcade Vintage?

Como muy bien sabemos Japón es otro mundo totalmente diferente al nuestro. Al igual que en Estados Unidos la escena arcade está muchísimo más arraigada que en nuestra zona, pero la fusión cervezas-arcade nos parece una idea excelente y seguro que podemos sacar buenos proyectos entre todos en un futuro de todo lo que se está moviendo por ahí afuera.

Entonces, ¿qué podemos esperar en el futuro más próximo? ¿Algún otro torneo o actividad a la vista? ¡Contadnos algún secretillo!

Esperamos que muchas personas continúen el camino empezado hace muchos años por gente que se negaba a olvidar parte de su juventud, y se creen más asociaciones y eventos relacionados con el mundo arcade, y que revistas como la vuestra sigan apoyando como hasta ahora estas iniciativas. Tenemos pendientes varios torneos como el del SF2, Clásicas de los 90, Conducción, Deportes... empezaremos los torneos de nuevo en septiembre, ¡Esto da mucho juego!

Secretos... mmmm... vamos a crear una zona de ordenadores y consolas retro en el Salón, por ahora contamos con una Nintendo, Master System, Megadrive, Super Nes, un Spectrum 128k y un Amstrad CPC 6128 plus.

También estamos preparando una gran colección de placas arcade, donde preservar las placas físicas de juegos arcade. Ahora disponemos de unas 100 placas de juegos que iremos incrementando y alternaremos sus juegos en nuestras máquinas del Salón Recreativo.

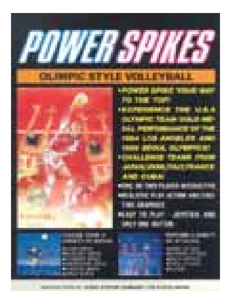


PIKE BY SIMON!
ESP
CHN
12 - 12
HITACKI
果汁グミ



El voleibol no ha sido nunca uno de los deportes más populares en España, lo que no impidió que algunos videojuegos basados en esta disciplina llegaran a nuestro país alcanzando un cierto éxito. Power Spikes visitó nuestros salones recreativos favoritos en los 90 y se tragó unas cuantas monedas de 25 pesetas procedentes de mi bolsillo.

Power Spikes



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1991
GÉNERO: Deportivo
PROGRAMACIÓN: Video System Co.
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

El auge del voleibol español llegó en 1992, cuando en los Juegos Olímpicos de Barcelona la selección española masculina consiguió meterse en octavos de final, la mejor marca conseguida en este deporte en una competición internacional hasta ese momento.

Nombres como los de los hermanos Sánchez-Jover, Ernesto Rodríguez, Paco Hervás o Rafa Pascual, nuestra gran estrella y que sería uno de los mejores jugadores a nivel mundial (si no el mejor), marcaron una época abriendo el camino a éxitos posteriores.

Sin embargo en Japón el voleibol sí que era un deporte bastante popular, siendo la selección japonesa una de las más competitivas. Prueba de esto es que ya en 1983 una compañía japonesa, Taito, lanzó en recreativas el primer videojuego basado en el voleibol: el ‘Joshi Volleyball’. Le siguieron otras japonesas como Sega, Data East, Konami o incluso Nintendo. Pero la gran especialista en este sub-género fue Video System, quien en 1989 inició su saga ‘Super Volleyball’, cuya segunda entrega, Super Volley 91, fue conocida fuera de Japón como ‘Power Spikes’.

Video System convirtió la complejidad del voleibol en algo simple pero adictivo. Ya en el primer ‘Super Volleyball’ dio las primeras pinceladas sobre cómo serían el resto de juegos. Optó por una vista lateral a pie de pista y redujo el número de jugadores respecto a los reglamentarios de 6 a 4. A esto hay que sumarle que todo se hace con un único botón, aunque movimientos como el bloqueo se hacían de forma automática. Ya en ‘Power Spikes’ pasamos a controlar también el bloqueo, usando el mismo único botón que para el resto de acciones, y esto sin que el juego se resienta entorpeciendo la mecánica. Esta simplicidad en el control lo hacía accesible a todo el mundo, aunque claro, esto no implica que no se necesite práctica para sacarle todo el jugo.
A destacar también que se incluyesen tres saques especiales en plan “magia” que dificultaba que el rival recibiera fácilmente, sobre todo si nos enfrentábamos a un oponente humano, con lo que los piques estaban garantizados.

‘Power Spikes’ es posiblemente el mejor juego de la saga y un título muy apreciable para los fans de los juegos deportivos que quieran salir un poco de los deportes más habituales.



Visitamos Mallorca Game 2014

Está claro que hay movimiento de videojuegos en las islas y tras disfrutar de Retro Mallorca los amantes de los videojuegos pudieron repetir con un nuevo evento







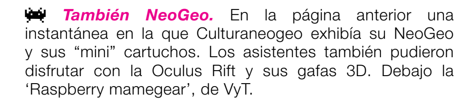
Definitivamente, algo se mueve en Mallorca. Tal punto ha quedado meridianamente claro tras poder ver el ambientazo vivido en el Mallorca Game 2014 los pasados 21 y 22 de junio de 2014, todo un éxito de participación de gente del sector y de público en general. Esta segunda edición, organizada por la escuela de diseño de las Islas Baleares (EDIB) del Grupo Fleming, con Paco Blaya a la cabeza y la inestimable colaboración de Gonzalo Pastor y David Caldés, de RetroMallorca, ha reunido a la flor y nata de la floreciente industria de desarrollo de videojuegos en las islas con la idea de darse a conocer al público y, sobre todo, entre ellos, para poder crear una red gracias a la cual puedan ayudarse mutuamente.

Siguiendo las pautas de la primera edición, celebrada el mes de mayo de 2013 en la misma ubicación, las aulas del Grupo Fleming (en la calle Jesús de la capital mallorquina), esta edición ha cogido lo positivo de la misma y la ha llevado más lejos, superando la afluencia de público de la edición anterior y la implicación de la gente del mundillo.

Al igual que el año anterior, la afluencia de público fue aumentando según pasaba la mañana del sábado,







También NeoGeo. En la página anterior una instantánea en la que Culturaneogeo exhibía su NeoGeo y sus "mini" cartuchos. Los asistentes también pudieron disfrutar con la Oculus Rift y sus gafas 3D. Debajo la 'Raspberry mamegear', de VyT.





llenándose hasta la bandera por la tarde y con una gran afluencia el domingo, llegando a haber largas colas para poder probar demos y juegos disponibles en el evento haciendo uso de la tecnología Oculus Rift, pero a esto llegaremos más tarde..

Una de las mayores novedades de esta edición es la realización el día 20, justo el día antes del evento público, de una jornada profesional destinada a empresas del sector y prensa en el que dieron su visión del mundillo personajes de la talla del único e inimitable Jeff Minter (Llamasoft), la leyenda de la edad de oro del software español Gabriel Ortas (Topo Soft) o Alfonso Villar (CEO y cofundador de playspace.com, en la cresta de la ola en el desarrollo de los juegos free to play para móviles y tabletas). A continuación se realizó una mesa redonda con los ya mencionados conferenciantes, representantes de la escena desarrolladora mallorquina y Gonzalo y David, de RetroMallorca, en la que se echaron en falta más dentelladas y mala baba y algo más de participación del público asistente, que enriqueció una algo enquistada discusión sobre la prioridad de hacer juegos buenos o juegos rentables. Parece mentira, con la de mesas redondas que se ven en Tele5...

Una vez concluidas las conferencias y la mesa redonda aprovechamos para disfrutar de las tremendas vistas de la bahía de Palma y conocernos mejor todos, mientras cenábamos en la terraza del Hotel Horizonte, anfitrión de esta refrescante propuesta. Pero había que irse a dormir pronto, que por la mañana llegaba el evento.

En el hall de la entrada se repartían su espacio varias tiendas locales del sector (Start Games, Resident Games y Digital Dreams), así como la tienda online Molamu.es, con un variado catálogo de Merchandising, juegos de mesa, productos retro y caprichillos varios. También se usó dicha sala para hacer el photocall del concurso de cosplays. Justo antes de adentrarnos en el meollo del asunto, nos topamos con Jorge Mejías de Mundo Centro, vendiendo unos llaveros la mar de chulos con el logo del evento en 3D, imprimidos con su flamante impresora 3DTrinity. Justo a la izquierda de la entrada nos encontramos dos salas, una de ellas habilitada para disputar un torneo de League of Legends y otra con los estudios Tragnarion y su Scourge Outbreak (entre otros) y Slinger enseñando sus creaciones, así como una impresora 3D a pleno rendimiento. A continuación llegamos a la sala en la que Santiago Moreno se encargó de montar ocho ordenadores corriendo el juego No more room in hell, juego disponible en Steam para Linux.

Para seguir dándole al callo, se montó en la siguiente sala un torneo en modalidad deathmatch con el clásico Doom 2. Justo enfrente compartían sala el torneo de Street Fighter IV, organizado por Defcon, con el divertido juego cooperativo para tabletas y móviles Spaceteam Admiral's club.

En la siguiente sala a la derecha nos encontramos a la Asociación de amigos de la Ciencia Ficción y su impresionante exhibición de material tan diverso como Harry Potter, Terminator, Spiderman, La guerra de los mundos, Dragon Ball, Star Wars, Tomb Raider, Star Trek, Mazinger Z, Matrix, Indiana Jones, Yo, robot, King Kong.. una pasada. Pero no sólo de ciencia ficción vive el hombre. Por ello compartían sala con pequeños estudios de desarrollo locales: Super Awesome Hyper Dimensional Team, presentando su Rise & Shine; Amb seny estudi, con Zoo Panic; Hot ice enterprise, con The lost world; Mutant games, en pleno crowdfunding para su proyecto Jetbee y Javier Ordax con su Qíahn. Pasando la mitad del largo pasillo, y llegando ya al turrón, repitieron ubicación del año pasado los chicos de RetroEgara.



Cantidad de sistemas. Arriba el Zemmix neo de Xisco (Locomosxca). También pudimos disfrutar de un precioso MSX de Sony y los ordenadores Dragon de DragonianoRojo, ¿quién pudo probar uno de estos en las clases de informática del colegio? A la derecha un momento de la conferencia de Miguel Carrillo.



En la mayor sala del evento, los chicos de RetroMallorca, entre otros, alimentaban nuestra nostalgia con una exposición de material retro aún mayor que el año anterior. Nada más entrar, podíamos ver una demo 3D programada en Java en la que visualizábamos una habitación usando unas Oculus Rift. Locomosxca-World exhibía orgullosamente de nuevo, como en Retromallorca 2014, su zemmix neo, así como mucho más material de su propiedad. Culturaneogeo.com nos deleitó con una Neo Geo con sus enormes cartuchos, para uso y disfrute de los presentes. Airsynth aprovechó el evento para conmemorar el 30º aniversario del Amstrad CPC. No contento con eso, se trajo revistas de la época, Game & Watch, Spectrum +3, MSX e incluso una consola Pong. Commodorianos con... exacto, Commodores.
DragonianoRojo con sus Dragon, un MSX1 y mil y un cartuchos. Retrocerdos que, además de aportar diverso material retro, organizaron un torneo de Marvel Vs. Capcom. Drachco, con cosas tan diversas como una Ouya repleta de emuladores, una controladora de disco duro para ZX Spectrum, libros de programación en basic y varios Atari. Sp Arcade, repitiendo presencia con sus exquisitas mini arcade.

Salimos de la sala RETRO para entrar en la ARCADE, en la que compartían espacio varias máquinas recreativas de toda la vida repletas de juegos con el stand que montaron Víctor Gómez y Toni Nicolau, de VyT technology, en el que se formaron las mayores colas del evento, si obviamos las de los servicios.. no sin razón desde luego. Allí pudimos ver expuestas por ejemplo su Raspberry Mamegear, una Game Gear modificada con una Raspberry Pi en su interior cargada de juegos, y la Portable Arcade Pi, una consola portátil casera con el corazón de una Raspberry y la carcasa impresa con la impresora 3DTrinity de Jorge Mejías. Víctor me habló entusiasmado el viernes en el Hotel Horizonte de los usos y aplicaciones que están desarrollando para dicho proyecto. También nos encontramos con una tableta digitalizadora casera de 15,6", y para rematar, aprovechando que venían al evento, con dos gafas Oculus Rift con dos 'juegos'. En una de las gafas, invitaban a un viaje en montaña rusa alrededor de un castillo medieval a cualquiera que quisiera probarlo. Meneos, desequilibrios y pellizcos en el estómago garantizados. Y usando las segundas Oculus, hacían uso de parte del trabajo ya exhibido el año anterior con su simulador de conducción. Por falta de tiempo, no pudieron implementar los actuadores eléctricos que movían la estructura para simular la inercia en el Mallorca Game '13, pero la adición de las Oculus le daba, ciertamente, otra dimensión. Personalmente, estoy deseando ver su versión con todo implementado.

Antes de llegar a las dos salas de conferencias nos faltaba entrar en la Sala Jeff Minter, en la que el genio de la programación exhibía sus juegos de ayer, hoy y siempre. Entre ellos, el Minotaur VR para las Oculus, un shooter de lo más clásico, simple y adictivo.

Para rematar la faena, se habilitaron las dos mismas salas que en la edición pasada para albergar las conferencias, así como un podcast de 4 horas del Club Vintage. La mayoría de ellas estaban en esta ocasión destinadas a desarrolladores (o futuribles desarrolladores), con temas como la socialización de los juegos online (Gabriel Ortas), la evolución gráfica en la historia de los videojuegos (Miguel Carrillo), la industria del videojuego en España, cómo incrementar la retención y monetización, implicaciones legales de la industria del juego, Qíahn: Creando un universo transmedia, Diez pasos para conseguir tus sueños y realidad aumentada.

El resto de mortales disfrutamos de las conferencias de la AACF sobre videojuegos de ciencia ficción, de Gonzalo Pastor y David Caldés con "no sólo de gráficos vive el juego", de Marce Luna sobre la historia de RetroMallorca, una sobre la historia de Neo Geo y la que esperaba con más ganas y supuso un lunar en el fin de semana: Jeff Minter dio una interesante charla en la que hablaba de su carrera en el mundillo que fue seguida por una irrisoria cantidad de personas. Vale que era en inglés, pero a un servidor le saca los colores que en este país de pandereta una interesante conferencia la sigan cuatro gatos debido a la barrera idiomática. Es una pena que una personalidad de tal calibre acabe con semejante cara de decepción. En fin...

Sin embargo, la cosa promete. Viendo el salto cualitativo en esta segunda edición, el que suscribe no puede esperar a que llegue el más que posible Mallorca Game 2015. Mil gracias a todos y cada uno los que lo han hecho posible y hasta pronto.

Pretty Kingdom de Nerlaska Studio, ganador de la MSXdev'14

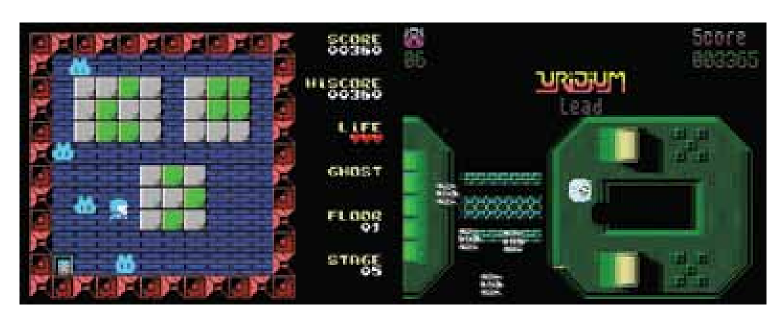
La nueva edición del conocido concurso de creación de juegos para MSX se salda con diez nuevos títulos para el estándar nipón



Ya tenemos entre nosotros al ganador de la recientemente celebrada MSXdev'14, y el gato al agua se lo ha llevado **Pretty Kingdom** con una nota global de 8,08. El juego de **Nerlaska Studio** es un divertido título inspirado en los arcades tipo puzle de toda la vida dotado de un apartado audiovisual sobresaliente y una jugabilidad a prueba de bombas. ¡Enhorabuena a sus creadores, que vuelven por la puerta grande a la escena del MSX! Muy cerca ha estado la fantástica conversión de **Uridium** realizada por **Trilobyte** y **Toni Gálvez**, todo un ejercicio de conocimientos del hardware en un juego que destaca por su suave scroll y la alta dificultad, además de ser una muy fiel reproducción del juego original de los 80. El tercer puesto ha sido para **Mr. Cracksman**, de **Relevo Videogames**, otro homenaje arcadiano que se inspira en un pequeño desconocido de Sega llamado Head On. El resto de los juegos presentados han sido **ZERO and the Castle of Infinite Sadness** de **Dioniso**, un juego de acción con buenos controles y bastante divertido; **Jawbreaker II** de **Maggoo**, un original clon del clásico PacMan con variaciones en el planteamiento, en este caso de una versión para TI99, lo que quiere decir gráficos simples pero adicción y diversión instantánea; **Destroyer** de **CEZ/RW,** conversión del original maquinero de la española Cidelsa y que también ha sido versionado para ZX Spectrum en el Concurso de Recreativas que os comentamos en este mismo número; **Nayade Resistance** de **Pentacour**, un matamarcianos de corte horizontal en la línea de Gradius que cuenta con un intenso nivel de disparos y enemigos; **Gorgeous Gemma in Escape from the Space Disposal Planet** de **Impulse9**, un juego de puzles en la línea de famosos arcades con quizás el título más largo que recordamos; **Libreway** de **nitrofurano**, basado en Freeway para Atari 2600 más interesante en multijugador; y por último **CMJN**, también de **nitrofurano**.

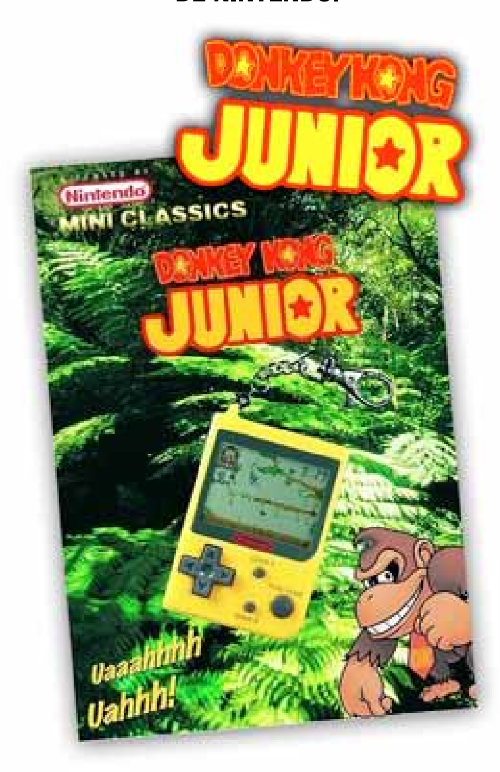
Podéis descargaros todos los juegos desde los foros de Karoshi y disfrutarlos en vuestro emulador favorito de MSX o directamente en la máquina original. Nosotros ya estamos haciendo sitio al MegaFlashRom esperando a que lleguen las vacaciones para disfrutar con estas nuevas creaciones retro, ¿y vosotros, a qué esperáis? Desde RetroManiac no queremos dejar pasar la oportunidad de felicitar a todos los participantes y organizadores de esta iniciativa que mantiene viva la creación de videojuegos para sistemas retro. ¡Gracias a todos!

Descarga los juegos desde los foros de Karoshi:
http://goo.gl/wP8NrJ



¡Sorteamos 10 Mini Classics de donkey kong Junior!

LLÉVATE A DONKEY KONG DONDE QUIERAS CON ESTA REEDICIÓN DE LA CLÁSICA 'MAQUINITA' GAME&WATCH DE NINTENDO.



Para participar sigue las cuentas en Twitter de @retromaniacMag y @tiendaemere y escribe un mensaje con exactamente estas palabras (sin las comillas):

"@retromaniacMag @tiendaemere #DonkeyKong"

Sortearemos entre todos los participantes 10 Mini Classics Donkey Kong Junior aportados por Emere. Consulta las normas en www.retromaniac.es



Retro Maniac

www.emere.es **www.retromaniac.es**

Hablamos con Jeff Minter

Más conocido como Mr. Yak, el creador de juegos como Tempest o Space Giraffe atiende nuestras preguntas durante su visita a la pasada Mallorca Game 2014

Durante la reciente Mallorca Game 2014 celebrada en las instalaciones de la EDIB de la capital mallorquina, tuvimos la oportunidad de charlar con nada menos que Jeff Minter, genio y figura en esto del desarrollo de los videojuegos, que lleva creando juegos desde tiempos inmemorables siempre con un estilo personal y característico. Minter venía presentando sus nuevos experimentos con la realidad virtual gracias al Oculus Rift, pero nuestro colaborador Mario aprovechó también para intercambiar algunas impresiones del pasado con este peculiar diseñador con títulos como Tempest, Space Giraffe o el reciente TxK para Vita.



¿Cómo empezaste en esto de los videojuegos?

Empecé haciendo juegos para mis amigos en el Commodore PET que teníamos en la escuela. No tenía ni idea que juego hacer, podía ser alguna vez algo más que la afición de un cerebrito :)

¿Recuerdas tu primer título?

El primero que llegué a vender fue probablemente Deflex para el ZX81.

Algunos de nosotros te conocimos a partir de tu trabajo en el ST de Atari. ¿Ese ordenador tenía algo especial para ti, o te daba igual un Amiga, un PC...?

El ST fue la primera máquina de 16 bits que se puso a la venta. Commodore estaba intentando vender el Amiga como una máquina para negocios, y al principio parecía desanimar activamente a los programadores de juegos. Atari nos ayudó mucho consiguiéndonos equipos de desarrollo. Además la ST era más barata y asequible.

¿De aquella época qué juego recuerdas con más cariño?

¡¡Llamatron!! Era un juego realmente divertido y el método shareware nos funcionó muy bien.

Te has mantenido independiente desde tus inicios en el desarrollo de los videojuegos. ¿Cómo sobrevive alguien como tú hasta la actualidad? ¿Cómo lo haces?

No lo sé, soy una basura en los negocios :). siempre he intentado hacer únicamente los juegos que me apetece jugar y tenía la esperanza de que gustarían lo suficiente para que me hicieran ganar lo mínimo para seguir con ello.

¿Quiénes forman Llamasoft en la actualidad y hacía donde os dirigís?

Llamasoft lo integramos dos personas, Ivan Zorzin y yo. Ahora mismo estamos versionando TxK para PS4 y PC. También estamos experimentando con sistemas de realidad virtual.

Siempre hay una pequeña legión de fans incondicionales, entre los que nos incluimos, que te siguen de cerca y suelen comprar tus títulos. ¿Hemos crecido junto a ti o hay nuevos adeptos gracias a las nuevas plataformas como los móviles?

Estoy feliz de que haya gente que ha estado disfrutando los juegos casi los mismos años que llevo haciéndolos. Me hacer sentir honrado que la gente pueda estar todavía interesada en los juegos después de tanto tiempo. Pero también es







Jeff Minter. El gran desarrollador posando con el último número de nuestra revista. ¡Genio! Sobre estas líneas capturas de TxK, Tempest 2000, o el espectacular Llamatron para Atari ST, auténticos juegazos divertidos y realmente surrealistas. Estos juegos, junto a otros representativos del catálogo de Jeff Minter, tuvieron su espacio en la sala homónima.

agradable cuando te encuentras a gente nueva que ha descubierto los juegos en iOS o en Vita. Creo que mola que el estilo arcade pueda entrecruzar generaciones y atraer a jóvenes jugadores y no solamente a carrozas como nosotros.

Por lo general tus proyectos se basan en gráficos surrealistas repletos de formas abstractas, luces y movimientos psicodélicos. ¿Es quizás ya una seña de identidad de Llamasoft? ¿Por qué esta elección en el diseño?

Hasta donde alcanza mi memoria he estado fascinado por los gráficos abstractos, creo que tenía 14 años cuando me di cuenta por primera vez que quería hacer un sintetizador de luz, mucho antes incluso de haber visto una computadora. Así que resulta natural para mí que use ese estilo tanto en juegos como en sintetizadores de luz.. De todos modos, quiero seguir creando nuevos estilos abstractos, y no ser conocido únicamente por malditos vectores y espuertas de retroalimentación. Así que ahora estamos intentando hacer más cosas con geometría en vez de descargarlo todo en un mar de retroalimentación. Y por supuesto estoy muy entusiasmado por los nuevos mundos que podríamos hacer en realidad virtual :)

¿Qué te parece OUYA? ¿No estás interesado en publicar tus juegos en esa plataforma?

Creo que es una cajita muy bien presentada, pero que no ha conseguido la penetración en el mercado que esperaban. Si voy a trabajar en una plataforma en cierto modo secundaría estaría más interesado en desarrollar en una de las emergentes plataformas de realidad virtual.

Te agradeceríamos tu opinión sobre la tecnología Oculus Rift. ¿Crees que puede realmente llegar al mercado tradicional y proporcionarnos una experiencia superior, o se verá lentamente condenada al ostracismo?

Creo que finalmente ha llegado la hora de la realidad virtual. La vi por primera vez en los '90, cuando era a la vez cara y una basura. Ahora es barata y realmente buena, y para cuando la versión doméstica salga a la venta creo que será absolutamente impresionante. Al principio puede que se quede en segundo plano, pero a medida que la tecnología madure se hará más y más popular. No va a desaparecer esta vez.

Estuvimos durante mucho tiempo pendientes de Unity para GameCube. ¿Qué pasó realmente con



el proyecto? ¿Quizás podrías recuperarlo en algún momento? ¡Aquellas viejas demos con música de Underworld nos chiflaban!

Bueno, no creo que Unity como un simple juego pueda llegar a hacerse ahora. Pero algunas de las ideas que quería explorar siguen siendo útiles y podrían ser utilizadas en algún futuro juego.

Puede que sepas que en el Mallorca Game del año pasado se disputó un torneo por puntuación con el Tempest 2000 de Atari Jaguar. Según oímos durante el evento, no solamente tenías ya muchos seguidores de este juego, sino que ganaste algunos más tras poder jugarlo. ¿Qué hace a este juego tan adictivo?

Creo que T2K es muy accesible, siendo muy simple de inicio, así que cualquiera puede completar un par de niveles directamente. Entonces consigues experimentar lo bien que se compenetran los efectos y la música y antes de que te des cuenta estás enganchado. Te pone "en la zona", y la experiencia de jugar es placentera en sí y de por sí misma, sin importar si ganas o pierdes. El viaje debería ser siempre disfrutable, para mí eso es ahora mismo axiomático en todos los diseños de mis juegos.

¿Estás contento con los resultados y las críticas recibidas por tu juego publicado más recientemente, TxK? ¿Has podido mejorar todo lo que no te gustó en Tempest 2000, 3000 y Space Giraffe?

Sí, estoy muy satisfecho con la recepción que TxK ha obtenido, creo que encontré el equilibrio justo entre los efectos y la jugabilidad. Aún me encanta Space Giraffe y lo considero uno de los mejores diseños que he hecho jamás, pero acepto que incorporar sobrecarga sensorial deliberada como parte de la dificultad del juego no le sentó bien a todo el mundo. Con TxK pude hacer algo que era mucho más accesible, y que carecía de algunas de las imperfecciones de mis anteriores shooters, debidas a limitaciones de hardware. Pude hacer el juego que realmente quería, hermosamente fluido, a 60 cuadros por segundo, y ahora que lo he hecho estoy contento :)

Entrevista con el equipo de desarrollo del clon de Spectrum ZX-Uno

Una nueva forma de disfrutar de un ordenador Spectrum implementado en una placa FPAG

Carlos Climent, nuestro colaborador del blog Game Museum, habla con el equipo de desarrollo del ZX-Uno, una más que interesante iniciativa para crear un clon del ZX Spectrum en una placa muy reducida con conectores a mansalva y algunas características por hardware sorprendentes como pueda ser la ranura para tarjetas SD.

Primero, para que nuestros lectores sepan sobre que estamos hablando, ¿Qué es exactamente el ZX-UNO?

Miguel Ángel Rodríguez: Es un ZX Spectrum "new generation". O por decirlo de otra manera, es un ZX Spectrum como probablemente se hubiera hecho si Sinclair hubiera decidido hacerlo hoy día. Con todo lo que tiene el ZX Spectrum, y más. Fisicamente es un aparatito, del tamaño de un móvil pequeño, que encierra en su interior un circuito electrónico cuyo principal componente es un chip llamado FPGA. Una FPGA es, para que nos entendamos, un chip "virgen" al que tú le puedes "grabar" un circuito electrónico tan complejo como pueda caber en esa FPGA. La FPGA del ZX-Uno lleva "grabado" todo el circuito electrónico del ZX Spectrum.

¿Quién forma el equipo de desarrollo del ZX-UNO?

Miguel Ángel Rodríguez: Bueno, pues están Antonio Villena, el fundador del proyecto, coordinador general y autor del firmware de arranque, así como de otras piezas de software que van en el ZX-Uno. Por otro lado Jordi Bayo (Hark0), que es el responsable de todo lo que es "arte": logotipos, stickers, webmaster de zxuno.speccy.org, etc. Don "Superfo", un colaborador del proyecto desde USA, el responsable de crear los esquemáticos y juntar todos los componentes electrónicos del ZX-Uno en el menor espacio posible. [sarcasmo] Nos acordamos mucho de él cuando toca soldar los prototipos y hay que manejar componentes con separaciones entre contactos de medio milímetro [/sarcasmo]. Andrew Owen, el autor de la única ROM que se conoce para Spectrum que no infringe licencias de uso de los fabricantes originales del ZX Spectrum, y que por tanto puede usarse libremente en proyectos como éste, por lo que su ROM (Open SE IV) es la que estará "por defecto" en ZX-Uno. ZX-Uno de todas formas es configurable por el usuario y puede poner otras ROM's si lo desea. Y por último estoy yo (McLeod), que empecé siendo algo así como un consultor técnico, y acabé desarrollando casi todo el core (lo que va grabado dentro de la FPGA) del ZX Spectrum. Quizás sea el responsable último de que el ZX-Uno lleve un ZX Spectrum y no otra cosa.



Color negro. La carcasa de la placa será con casi total seguridad de color negro, para guardar semejanza con el ordenador original de los 80.

¿Habíais trabajado en proyectos anteriores?

Miguel Ángel Rodríguez: Con Antonio yo había colaborado puntualmente en otro proyecto suyo: la plataforma/utilidad "Cargando Leches" como betatester de las rutinas de carga en máquinas reales.

Antonio Villena: Sí, con Superfo y con McLeod hemos trabajado en otro clon de 128K, en ese caso usaba chips discretos en lugar de FPGA.

¿Cómo surgió la idea de fabricar el ZX-UNO?

Antonio Villena: La idea fue mía, había un clon basado en una placa FPGA llamada MOD-VGA, que era una especie de tarjeta gráfica para Arduino. Superfo consiguió clonar un Spectrum con las ecuaciones de McLeod, añadiéndole una placa adicional y haciendo modificaciones en la placa. Mi idea era meter todo eso (MOD-VGA modificada+placa adicional) en una PCB del tamaño de una Raspberry, usando las mismas posiciones en los conectores para así poder reutilizar las mismas cajas.

¿Qué características técnicas tiene el ZX-UNO?

Miguel Ángel Rodríguez: Hay que diferenciar entre las características técnicas de la placa que hay en el ZX-Uno, y las características técnicas del sistema que se ha implementado en el ZX-Uno (o sea, las características técnicas del ZX Spectrum implementado). Supongo que interesa más lo segundo, así que ahí va: Hardware de ZX Spectrum





SOMOS FANS DE ESTE SISTEMA, HEMOS HECHO ANTES OTRO CLON DE LA MISMA MÁQUINA, EL HARDWARE DE LA MÁQUINA ES RELATIVAMENTE SENCILLO Y ES DE LAS POCAS DE LAS QUE SE CONOCE SU FUNCIONAMIENTO EXACTO GRACIAS A CHRIS SMITH

48K/128K/+2A, Z80A a 3,5MHz, con opción turbo a 7MHz desde Open SE IV; 64KB máximo de ROM, 256KB máximo de RAM. Modos de pantalla compatible con Spectrum y Timex TS2068 (hasta 512x192). Modo de baja resolución 128x96 con color independiente por pixel (16 colores definibles de una paleta de 256). Modo "hicolor" con atributos de 8x1 (en lugar de los atributos de 8x8 habituales del Spectrum). Soporte ULAplus en todos los modos. Turbo Sound: 2 x AY-3-8912 dando un total de 6 canales de sonido + 2 de ruido. Salida de sonido estéreo. Interface DivMMC completa, con un slot SD/MMC, y 128K de RAM dedicada. Firmware ESXDOS. Interface ZXMMC completa, compartiendo el mismo slot SD/MMC que DivMMC. Soporte gracias al proyecto +3e de Garry Lancaster. Entrada EAR para cargar software "a la vieja usanza". Soporte de teclado PC con conector mini-din PS/2. Conector de expansión configurable para hacer las veces de conector de expansión trasero del Spectrum. Firmware que permite configurar el clon antes del arranque.

¿Por qué escogisteis el ZX Spectrum y no otro sistema?

Miguel Ángel Rodríguez: Era la elección lógica. Quiero decir, tanto Antonio como yo conocemos muy bien el ZX Spectrum. Antes del ZX-Uno habíamos participado en otros proyectos de clonación. En concreto, el clon "Superfo"-"Harlequin" que dio a conocer José Leandro Novellón en el conocido foro de speccy.org. Antonio después probó con un clon de 128K. Para entonces yo ya había escrito soft-cores (descripciones de circuitos electrónicos para FPGA) de ZX Spectrum para placas FPGA que disponía en la Universidad, así que la idea de Antonio era desde un primer momento usar esos cores adaptándolos al ZX-Uno.

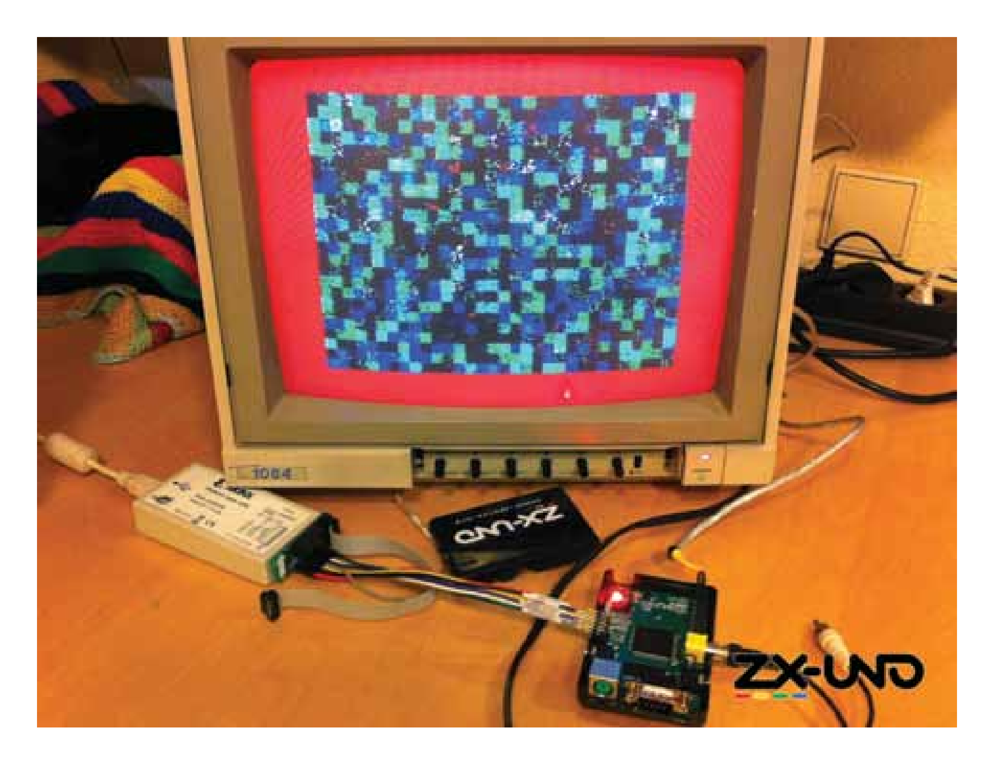
Antonio Villena: Por muchas razones, somos fans de este sistema y ya hemos fabricado antes otro clon de la misma máquina. El hardware del Spectrum es relativamente sencillo y es de los pocos de los que se conoce su funcionamiento exacto gracias al trabajo de Chris Smith.

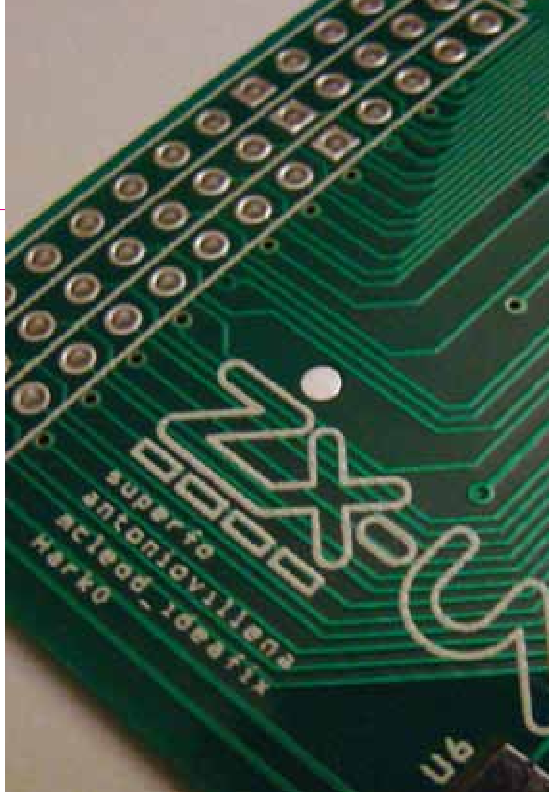
Siempre decís que el ZX-UNO no es un simple clónico, que incorpora varias implementaciones ¿Qué mejoras tenemos con dichas implementaciones respecto al sistema original?

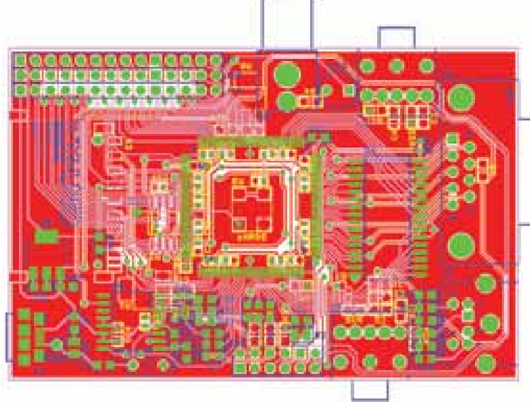
Antonio Villena: Desde el firmware (es una especie de BIOS de PC) podemos seleccionar la ROM con la que queremos arrancar. Y el DivMMC le da mucha versatilidad. O sea que podemos cargar cualquier modelo de ZX Spectrum, incluso una especie de +3 mediante la ROM modificada del +3e cargando la imagen de disco de 3" en la SD. No obstante lo más cómodo es tirar de ESXDOS ya que usa un formato común para la SD (FAT/FAT32) copiando juegos a la misma desde un PC.

¿Qué sistemas es capaz de emular el ZX-UNO?

Miguel Ángel Rodríguez: ZX-Uno no "emula" (al menos no en el sentido tradicional de la palabra, cuando se aplica a retro computación). Quiero decir, dentro de ZX-Uno NO hay una máquina con Windows o Linux, que a su vez carguen emuladores del microordenador con el que vayamos a trabajar. ZX-Uno es EL microordenador. Lo que se carga en la FPGA, el core, no es un programa, es un circuito











electrónico. Aclarado esto, ZX-Uno tiene capacidad para albergar implementaciones de micros de 8 bits sencillos. Sistemas como el propio ZX Spectrum, Commodore VIC20, ZX80/ZX81, SAM Coupe, Jupiter ACE, Oric Atmos, Amstrad CPC o Dragon 32/64.

No me atrevo a incluir aquí al Commodore 64 y al MSX porque son un poco más complejos que todos los mencionados antes, y de caber, cabrían pero muy muy justitos. Sólamente el SID del Commodore 64 se llevaría por delante bastante espacio en la FPGA.

Además puede albergar implementaciones de videoconsolas y arcades sencillos, tales como una Atari 2600, la Videopac o máquinas arcade como PacMan, Scramble, Space Invaders, Galaxian, y en general, máquinas que sólo lleven un procesador, y que éste sea del orden de complejidad de un Z80A o un 6502.

Ya que habéis mencionado antes otras máquinas. ¿Os habéis planteado crear sistemas parecidos para esos otros sistemas como MSX, VIC20 o Commodore 64?

Antonio Villena: No. Tratamos de centrarnos todo lo posible en nuestra máquina. Ya hay clones basados en FPGAs basados en dichas máquinas, lo que por otro lado es bueno ya que se puede portar el código VHDL (si está disponible) para funcionar en el ZX-Uno.

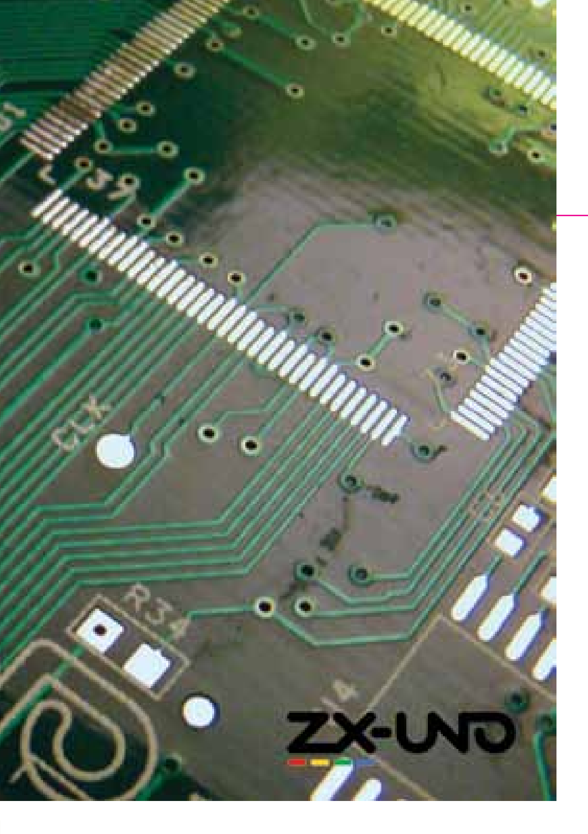
Como cualquier placa basada en FPGA un ZX-Uno puede ser lo versátil que uno quiera, siempre que tengas conocimientos para programar FPGAs y espacio suficiente en la misma. Aparte de los periféricos ya mencionados tienes un puerto de expansión con 40 pines entrada/salida de la FPGA.

¿ZX-UNO es compatible con todo el catálogo de ZX Spectrum?

Antonio Villena: Ahora mismo funciona el 99% debido a que la implementación del Z80 no es del todo exacta y el puerto flotante no se comporta igual. Cuando se arregle esto pasaremos al 100%.

¿Habéis tenido algún problema técnico a la hora de crear el ZX-UNO?

Miguel Ángel Rodríguez: ¡Muchos! Antes de dar el visto bueno y que se fabrique en serie, hay que probar que el circuito (tanto el físico como el core que va dentro de la FPGA) funcionan a la perfección. No hemos encontrado problemas graves, pero sí muchos pequeños problemas que deben solventarse antes de dejar el aparato en manos de los usuarios: cosas como que el conector de alimentación (micro



USB) no está suficientemente bien anclado a la placa, la imposibilidad de poder tener comunicación desde la FPGA hasta el teclado para que ésta lo configure (desde el teclado a la FPGA sí, así que las teclas sí se pueden leer), ruidos y autooscilaciones que hacen que de vez en cuando el chip que proporciona la señal de video compuesto al televisor no funcione correctamente,... cosas así.

¿Cómo ha sido la experiencia de crear el ZX-UNO?

Miguel Ángel Rodríguez: Agotadora pero muy estimulante con lo cual, de alguna manera, una cosa cancela a la otra y el resultado final es que sentimos que estamos haciendo algo grande :)

Antonio Villena: Muy grata. Tener una idea y ver cómo se va haciendo realidad es algo que no tiene precio. Influye positivamente la buena compenetración con el equipo y los ánimos que recibimos desde fuera. Aunque también hay momentos (sobre todo la parte que le toca a Miguel) en que estás atascado en algo y tardas más de la cuenta en solucionarlo, no todo es color de rosa.

¿Qué aceptación está teniendo el ZX-UNO dentro de la comunidad retro?

Miguel Ángel Rodríguez: ¡Mucho mayor de la que esperábamos! Realmente no nos dimos cuenta de ello hasta que Antonio y yo presentamos oficiosamente el ZX-Uno en la pasada RetroMadrid. Lo quieren gente de España y de fuera de España. El próximo prototipo va a llevar incluso VGA, para hacer más felices a los usuarios de la Europa del Este, “perros viejos” en lo que se refiere a clonar el Spectrum, y que están más habituados a usar sus clones con salida VGA.

Primeros prototipos. Por el momento no existe una versión definitiva del ZX-UNO, y hasta ahora lo que se ha presentado se pueden denominar prototipos. El equipo de desarrollo planea sacar unas 200 unidades a través de un sistema de *crowdfunding*, y tenerlas listas como muy pronto estas Navidades.

Antonio Villena: Desde luego más de la que pensábamos, y de esto nos dimos cuenta cuando Miguel y yo expusimos el prototipo en RetroMadrid. Había mucha gente que seguía el hilo en el foro de zonadepruebas aunque no participaba activamente en él. A raíz de eso decidimos planificar una tirada inicial mayor, de 50 a 200 unidades.

¿Para cuándo prevéis tenerlo a la venta y qué precio tendrá?

Antonio Villena: Estamos esperando a que Superfo diseñe la PCB del segundo prototipo, yo tengo los componentes ya comprados y estaríamos listos para hacer la campaña de crowdfunding una vez comprobado que el segundo prototipo funcione al 100%. Calculo que sería 3 o 4 meses después de que Superfo termine el diseño de la PCB. Si todo va bien estarían disponibles para comienzos de 2015.

El precio de una PCB montada sin accesorios (cables, fuente, caja, tarjeta SD) estará entre 30 y 40 euros. Nuestra idea es vender mediante una plataforma de crowdfunding 100 ZX-Unos sin accesorios a 35 euros y otros 100 ZX-Unos completos (salvo tarjeta SD) a 70 euros, en total 200 unidades. Los prototipos los he vendido más baratos (22 euros) porque venían sin montar.

¿Tenéis algún futuro proyecto en mente? ¿Nos podéis dar algún detalle?

Miguel Ángel Rodríguez: Como proyecto común, de momento éste es el único en el que estamos implicados en cuerpo y mente. Luego ya cada uno por separado seguro que tenemos más cosas en la cabeza. En la mía hay muchas cosas, la más avanzada quizás sea el reemplazo de ULA para ZX Spectrum (un chip con... sí, lo has adivinado, ¡una FPGA!) que se pondría en un ZX Spectrum original, sustituyendo a la ULA que trae de fábrica. Por otra parte, me atrae mucho la posibilidad de dotar al Spectrum con sonido de calidad Amiga, es decir, que el Spectrum pueda reproducir 4 canales de sonido digitalizado como hace el Commodore Amiga. Todo se andará...

Antonio Villena: No. Lo que sí tenemos son ideas con las que mejorar el actual, como añadir scroll por hardware o diseñar una plaquita que convierta el puerto de expansión del ZX-Uno en uno idéntico al del Spectrum al que podamos conectar interfaces.

Visita la web de ZX-Uno para más información:
http://zxuno.speccy.org/index_e.shtml

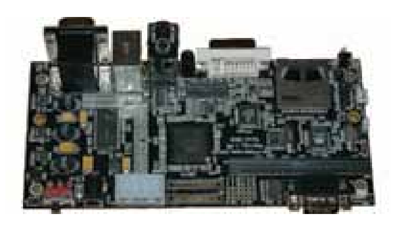
Otros proyectos

De un tiempo a esta parte los sistemas basados en un FPGA (Field Programmable Gate Array) se han convertido en una alternativa real a los clásicos emuladores por software que conocemos. Además del ZX-UNO aquí te dejamos con otros proyectos muy interesantes:



C-ONE

Uno de los primeros proyectos que salieron a la venta. En un principio concebido para hacer funcionar un Commodore 64, pronto comenzaron a surgir ‘cores’ que permitían ‘simular’ otros ordenadores como el Amiga o el propio ZX Spectrum. Normalmente requiere una tarjeta de expansión para ello.



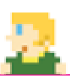
REPLAY

Pretende simular varios sistemas entre los que incluye el Amiga 1200 o el Atari ST. También están previstas placas arcade y otras plataformas como Colecovision o Videopac.



CHAMELEON

Aún en estado beta también puede simular varias máquinas y cuenta con una expansión para conectar joysticks o teclados originales de Amiga y Commodore 64.



Probamos a fondo OUYA

OUYA ha sido llamada la consola para los desarrolladores independientes, y aunque su política de lanzamientos ha sido algo errática, parece que va llegando su momento. ¿Nos ha convencido?

Desde hace ya meses que muchos agoreros en la Red se encargan de difundir a los cuatro vientos que el final de OUYA está cerca, o más bien, que el final ya ha llegado y que la consola nacida del Kickstarter lleva ya tiempo difunta, bajo tierra, 'sanseacabó', R.I.P...

Muchos de ellos no han llegado a descubrir cuál es el concepto real de la pequeña consola con forma de cubo, y han confundido un competidor con las grandes del sector como Nintendo o Sony, con una alternativa seria al videojuego indie. Otros si que parece que la han calado desde el principio, y sus quejas se dirigen al catálogo algo inconexo de la consola, y a la competencia, feroz, que dispositivos puros Android están últimamente causando a OUYA. Razón no les falta, pero preconizar el fin de un aparato que se basa fundamentalmente en el apoyo de una comunidad independiente son seguramente ganas de crear titulares y seguir una corriente negativa que probablemente no lleva a ningún lado.

En RetroManiac llevábamos desde el lanzamiento de la consola con ganas de hacernos con una, pero por una u otra razón nunca nos decidimos, hasta que una distribuidora española se animó a traer la consola de forma oficial a nuestro país. Según David Santos, director de marketing de **Badland Games** "*tras un largo tiempo de negociación con el distribuidor europeo que es a través de quien nos llegan las consolas. Les habían ofrecido el producto a otras empresas y Badland Games ha sido quien más interés ha mostrado y más duro ha luchado para traer esta "joya" al mercado español*". El atractivo precio y la promesa de diversión inmediata alejada de la oferta típica de las videoconsolas atrae a un sector del público, normalmente ya con ciertos años y experiencias a sus espaldas: "*El precio es de 99,99€, pero a diferencia de la versión online nosotros incluimos un código de descarga de 10€ para gastar en la tienda de OUYA*". ¡Anda! Así no tendremos que limitarnos a probar demos, descargar los títulos gratuitos y tirar de emuladores. Además conlleva un efecto colateral muy interesante, y es que si bien en la consola vendida online había que necesariamente crear un usuario con una tarjeta de crédito, con este bono la cosa cambia como comenta David: "*Con nuestro bono de descarga de 10€ no es necesario introducir tarjeta; sin este bono, sí sería necesario introducir una tarjeta de crédito, o comprar un bono e introducirlo*". Indecisos, ¡es vuestro momento!

Convencidos ya del todo, sabíamos que la consola puede ser adquirida en cantidad de tiendas especializadas y otros centros de distribución, "*en general se puede encontrar (si no se agota antes) en el 90% de los lugares normales donde se pueden encontrar nuestros productos, que son las secciones de videojuegos y tiendas especializadas de España*", confirma David. Una vez en nuestro poder situamos la consola junto a una WiiU y cerca de la Xbox360, configuramos un par de secciones y conectamos el cable de red a la consola, Al ver estas consolas tan diferentes en el mismo espacio, pensamos en un mercado alternativo del que OUYA podría ser la avanzadilla por derecho propio, ¡no todo es Sony, Nintendo o Microsoft! "*Bueno, la OUYA ocupa muy poco sitio y esperamos que mucho espacio :) La*

El tamaño SÍ importa. La verdad es que el tamaño de OUYA es en nuestra opinión una de sus ventajas sobre otros sistemas que ofrecen emulación de calidad. El pequeño cubo entra prácticamente en cualquier hueco, pasa desapercibido junto al TV de vuestro salón y apenas hace ruido. Una delicia en ese sentido.







variedad enriquece, esperamos que esta avanzadilla se convierta en una avanzada en toda regla". Palabras muy prometedoras las de David... Seguíamos con la instalación del aparato. Al poco la consola se conectó rápidamente a sus servidores y decidió tomarse un pequeño lapso para actualizar el Sistema Operativo a la última versión. Mientras lo hacía divagamos con lo que podríamos encontrarnos en el catálogo de la consola. Ya sabemos que está plagado de títulos indie, de algunos títulos portados por las 'majors' del sector del videojuego, y de un buen puñado de emuladores y reproductores de vídeo. En teoría justo lo que se puede buscar hoy en día de un aparato multimedia completo, pero a nosotros lo que nos interesan son los juegos: "*Aquí hay gustos para todo, que van desde el "Potatoman seeks the troof" hasta el "Amazing Frog", pasando por su utilidad como media center, el "Bard´s Tales", los emuladores…¡Uf, es una lista sin fin!*". A esta somera lista habría que añadir los juegos de Locomalito por ejemplo, para nosotros razón suficiente para disfrutar de la manera más cómoda posible en la tele del salón. Maldita Castilla, Gaurodan, Verminian Trap... Fueron los primeros títulos en ser descargados en el pequeño disco interno de la consola. ¡Hay que apostar sobre seguro!

Aunque en el maremágnum del catálogo de la consola, presentado de una forma muy similar a como lo hace Microsoft en 360 para los juegos indie o el Arcade, e igual de ineficaz, también nos encontramos con otros títulos prometedores e interesantes. Ahí están Heavy Recoil o el famoso Towerfall, uno de los abanderados de la consola. También hay un buen puñado de juegos que ya conocemos precisamente del apartado indie de la 360 que repiten, los recientes lanzamientos de Terry Cavanagh, y los siempre agradecidos emuladores, mediante los que convertir a esta pequeña máquina en una 'bestia' de la diversión. De hecho, el 'port' de Mupen, el emulador de Nintendo 64 funciona mucho mejor de lo que esperábamos si bajamos la resolución y quitamos algún efecto o probamos otros filtros gráficos que el que se activa por defecto. Recordar al grandioso e incomparable International Super Star Soccer 98 (¡Sí!), recordar viejos combates espaciales en Lylat Wars o dar un paseo en el fantástico Super Mario 64, son sensaciones geniales, repetidas, sí, pero geniales. Hubo que experimentar con la configuración del mando, ya que los botones por defecto no nos parecieron de lo más adecuado. En fin, SNES, NES, Atari ST, MAME... una plétora de emuladores que a poco que conectéis un disco duro externo a OUYA tendréis para no aburriros, jamás.

Vale, pero insistimos en los juegos nativos para la consola. ¿Qué pasa con ellos? Ya hemos visto que muchos vienen del mundo Android, con el que OUYA comparte algo más que el corazón, que otros son conversiones de juegos indie de Xbox 360, otros son de PC... ¿Hay algo exclusivo? ¿Importa acaso? A nosotros no, desde luego, aunque hay que reconocer que para cierto tipo de público las exclusivas son precisamente las que les da pie para adquirir uno u otro sistema. ¿Hacia





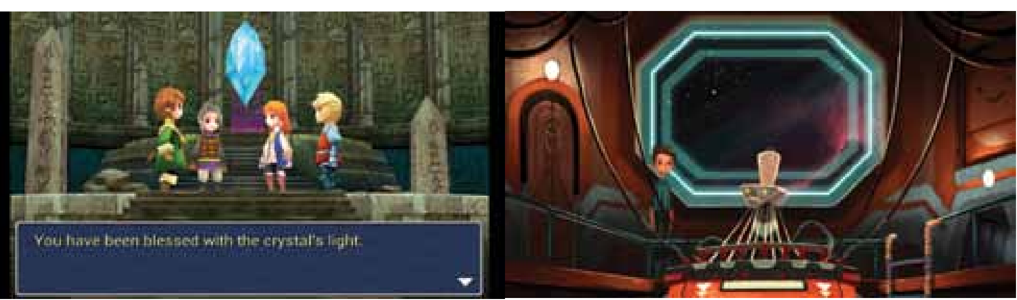
donde va la consola con este cariz? Le preguntamos a David. "*Nuestras expectativas pasan por dar una oportunidad al mercado español y acercarse a una consola tan "especial" y tan "carismática" por un precio asequible para un dispositivo de estas características. El público hacia el que nos dirigimos es bastante amplio. Lo cierto es que en un primer momento puede parecer una consola muy especializada para el "jugón"; sin embargo, por su catálogo y dada su versatilidad es una consola para cualquiera de la casa, niños, adultos, aficionados al cine, a la música, y dirigida a los que viajan… ¡en un neceser caben la consola y el mando!*". Sí, sin duda, pero tras nuestros primeros días con la consola es cierto que necesita algo más, quizás que las normas de publicación en la consola sean diferentes, que el concepto de 'abierto' y 'hackeable 100%' se conviertan en una norma, que las limitaciones que nos hemos encontrado (ahora vamos con ellas), no sean un impedimento. La consola y su catálogo molan, pero no es suficiente. El apoyo de algunas empresas clásicas es interesante, "*algunas compañías grandes como Sega o Square-Enix apoyan a la consola desde su lanzamiento, pero un gran valor es la facilidad en el desarrollo y en la distribución*", pero parece haber sido un soporte efímero, queda trabajo por hacer.

¿Y el mando? El mando de OUYA fue casi desde el principio objeto de críticas y comentarios de todo tipo. Es un mando que se conecta a la consola mediante bluetooth, que funciona con dos pilas tipo AA que van 'escondidas' en los 'cuernos', y que incluye dos joysticks analógicos, una cruceta, cuatro botones frontales, y cuatro en la superior trasera, dos de ellos a modo de gatillos analógicos. A todo esto le sumamos una pequeña zona táctil sobre la que podemos pasar el dedo para actuar como si de un ratón fuera. El tacto es correcto, los materiales normales, la manera de introducir las pilas algo rudimentaria (hay que quitar toda la parte anterior del mando), y la cruceta, desgraciadamente, muy mediocre. Puede que el arte de las crucetas digitales se haya perdido, o que ya a nadie les importe, o que estamos acostumbrados al trabajo que Nintendo suele bordar en este sentido, pero es que la cruceta de OUYA no nos entiende, o nosotros no la entendemos a ella, y en muchas ocasiones veremos que preferimos jugar con el analógico (si el juego o programa lo permite), antes que con la cruceta. Lástima.

Su naturaleza blueetooth también permite utilizarlo en nuestro ordenador por ejemplo, aunque con resultados dispares según versión de Windows y drivers disponibles. OUYA también es compatible con otros mandos de control, como el de PS3, el mando de Xbox 360 y el Wiimote. Así que si tenéis alguno de estos por casa puede que merezca la pena aprovecharlos, sobre todo para emuladores.

En cuanto al multimedia, en el catálogo de OUYA destacan dos aplicaciones sobre el resto: XMBC y PLEX. Ambas basadas en el popular reproductor que se hizo famoso en los tiempos de la primera Xbox (PLEX ha





También de grandes compañías. SquareEnix, Sega o Double Fine son algunas desarrolladoras conocidas que también han llevado sus juegos al catálogo de OUYA.

derivado a otra cosa) La verdad es que cada una cumple con lo que promete... casi en todo. XMBC no puede con los vídeos más grandes a 1080p (lo esperable), y PLEX, que funciona como Chromecast y similares (parte servidor, parte receptor), si que puede con ellos pero a cambio de perder la lógica calidad y compresión que efectúa la parte servidor a la hora de enviar los vídeos. En cualquier caso sirven a su propósito bastante bien.

En definitiva nuestras primeras horas con la máquina han sido positivas. Es cierto que podrían haberse pulido determinadas cosas, y que a poco que la consola gane un poco más de apoyo por parte de desarrolladores con calidad, nosotros al menos no tendremos quejas de su catálogo. Es un complemento algo diferente y separado del mercado de videoconsolas habitual, y ahora con el OUYA Everywhere (una forma de disfrutar de los juegos desarrollados para el sistema en otros dispositivos hardware como televisores u otras consolas) quizás su nombre gane aún más adeptos: *"La consola tomará más sentido. Quiero decir, se puede disfrutar del catálogo de la OUYA en más dispositivos, lo que hará que se apunten más desarrolladores y al aumentar el catálogo, ¿qué mejor máquina que la OUYA para jugar a sus juegos? Por diseño, tamaño, ruido, no creo que tenga un rival por el momento a su altura, sigue siendo la ideal para ir de viaje y no ocupar sitio."*

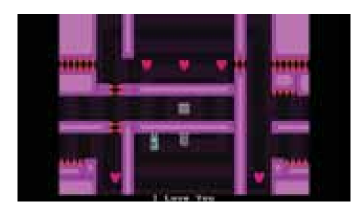
En cierto modo el futuro de la consola está ahí delante de nuestras narices. Todo dependerá, como siempre, del apoyo de la comunidad y del interés de sus creadores por seguir en la brecha. La diversidad de dispositivos y mercado puede que baje las estimaciones de usuarios, pero eso a nosotros no nos preocupa. Lo que nos gusta es que podemos disfrutar de un catálogo suficiente a estas alturas, de un buen puñado de emuladores y programas multimedia más que interesantes, de una capacidad adaptativa enorme y todo ello en una cajita de reducidas dimensiones que se presta a las partidas multi como no puede hacer una portátil Android por ejemplo, a un precio asequible, y sencilla de utilizar. Así que sí, a pesar de algunos detalles por pulir, OUYA nos ha convencido.

Gracias a David Santos por contestar nuestras preguntas.

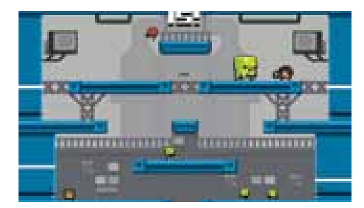
Nuestros favoritos:



Maldita Castilla - Locomalito
No necesita presentación a estas alturas. Varios de sus juegos están presentes en el catálogo de OUYA y son de lo mejorcito a poco que te gusten los arcades de toda la vida.



VVVVVV - Terry Cavanagh
Un gran plataformas con el sabor añejo de las videoaventuras para 8 bits. Super Hexagon también está disponible.



Super Crate Box - Vlambeer
Otro viejo conocido en estas páginas. Brutal y muy divertido.



Gunslugs - Orangepixel
Acción sin pausa con el estilo y la jugabilidad a las que nos tienen acostumbrados



Emuladores - Varios
De pago, gratuitos, compilaciones como Nostalgia, MAME... ¡Hay para dar y regalar!

PixelWood

¡Tu ración de películas y videojuegos!



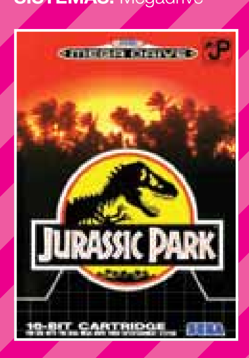
Parque Jurásico

DIRECTOR: Steven Spielberg
AÑO: 1993
REPARTO: Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum
GUIÓN: Michael Crichton



Jurassic Park

PRODUCE: Jesse Taylor (BlueSky Software)
AÑO: 1993
PUBLICA: SEGA
SISTEMAS: Megadrive



Escribo estas líneas mientras escucho la banda sonora que John Williams compuso para "Parque Jurásico" ("Jurassic Park", 1993), la primera película de una saga que reventó taquillas y puso de moda a los dinosaurios en todo el mundo. Yo tenía 15 años cuando la vi en el cine y os aseguro que oyendo el tema principal se me siguen poniendo los pelos de punta.

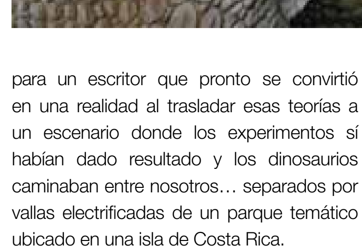
"Parque Jurásico" fue uno de esos casos especiales que no suelen abundar en Hollywood, donde se reúne un equipo brillante que logra un pleno cinematográfico en todos los sentidos. Es innegable que gran parte de su éxito fue tener a Steven Spielberg como director, pero el material de partida y sobre todo los artistas y profesionales que trabajaron en la película, contribuyeron a que ganara 23 premios incluyendo 3 Óscars y a que se convirtiera en el largometraje más taquillero del cine hasta 1997, cuando "Titanic" le robó el puesto. Además, "Parque Jurásico" abrió la veda de los efectos especiales digitales, una tecnología que ya se había utilizado previamente pero que, gracias a los dinosaurios de Spielberg, terminó de implantarse en la industria y la transformó para siempre.

La inspiración surgió de la mente de un médico que desarrolló una prolífica carrera como escritor: el ya desaparecido Michael Crichton, artífice del estilo narrativo conocido como "techno-thriller", en el que las aventuras de los personajes van acompañadas de explicaciones científicas muy detalladas que hacen más creíble la ficción.

Crichton escribió numerosos best-sellers desde finales de los 60 hasta dos años antes de su fallecimiento en 2008, existiendo dos títulos que se publicaron a nivel póstumo. La mayoría de estas novelas fueron llevadas al cine y a la televisión, donde Crichton ejerció de productor ejecutivo (en el caso de "Urgencias") e incluso dirigió algunas películas basadas en su obra.

El libro fue publicado en 1990 y basaba su argumento en teorías y experimentos genéticos investigados en aquella época. La posibilidad de recuperar el genoma completo de un dinosaurio era tan atractiva para un escritor que pronto se convirtió en una realidad al trasladar esas teorías a un escenario donde los experimentos sí habían dado resultado y los dinosaurios caminaban entre nosotros… separados por vallas electrificadas de un parque temático ubicado en una isla de Costa Rica.





La moralidad de estos experimentos era puesta en tela de juicio por un equipo de expertos requeridos para avalar el parque antes de su apertura oficial. Y a partir de aquí ya sabemos lo que ocurre: "la naturaleza se abre camino" y el caos se desata con terribles consecuencias.

Viendo el potencial de esta historia en la gran pantalla, Tim Burton, Richard Donner y Joe Dante intentaron adquirir los derechos de la novela tras su lanzamiento, pero fue Spielberg quien los consiguió porque le fascinó la mezcla de ciencia y aventura con dinosaurios, y porque la novela guardaba relación con uno de sus temas favoritos: "personas ordinarias a las que les ocurren cosas extraordinarias".

El guión de la película fue escrito por el propio Michael Crichton en colaboración con David Koepp y Malia Scoth Marmo. Juntos adaptaron la novela realizándole algunos

cambios a los personajes y recortaron algunos pasajes, mientras que la crudeza de otros fue suavizada para que la historia fuera apta para todos los públicos. A partir de ese momento comenzó una operación de marketing brutal que preparó el terreno para el estreno de la película. Universal Pictures invirtió 65 millones de dólares para que los dinosaurios lo invadieran todo "al estilo Hollywood": tazas, camisetas, gorras, libros, álbumes de cromos, muñecos… y tres videojuegos desarrollados por Ocean Software y SEGA.

Toda esta mercadotecnia fue paralela al desarrollo de la película, para la que también fue necesario "el aval" de expertos en dinosaurios. El paleontólogo Jack Horner se unió al equipo para supervisar la creación de estos animales que Spielberg quería mostrar como tales, evitando la visión monstruosa que teníamos de ellos por otras películas. Los encargados de dar vida a estas criaturas prehistóricas fueron genios de los efectos especiales que construyeron a escala modelos robóticos de todas las especies que intervenían en el guión, como el legendario Stan Winston (padre de "Terminator"). Posteriormente el equipo se dio cuenta de que ciertos efectos no resultaban convincentes con la animación tradicional fotograma a fotograma, y recurrieron a la tecnología digital para recrear a los dinosaurios en los planos más complicados.

El rodaje tuvo lugar en Hawai, Red Rock Canyon y en los platós de Universal Studios con actores relativamente conocidos (en aquel momento), ya que Spielberg no quería distraer la atención de los verdaderos protagonistas de la historia: los dinosaurios. Como anécdota cabe reseñar que el equipo sufrió realmente el azote de un huracán, que en la película ocasionaba el descontrol absoluto del parque pero en la realidad sólo implicó un retraso de un día en la producción.

"Parque Jurásico" se estrenó en España el 30 de septiembre de 1993 y fue un éxito absoluto. La película fascinó a grandes y pequeños porque conectó directamente con el niño que todos llevamos dentro y su magia nos hizo creer que los dinosaurios realmente habían vuelto. Una vez más Spielberg demostró ser el "Rey Midas" de Hollywood, y no tardó mucho en ponerse en marcha la secuela, más oscura. Los críticos elogiaron más el apartado técnico que el dramático, destacando el realismo de los efectos especiales frente a unos personajes humanos "poco creíbles" que actuaban como meros curiosos e incluso se mostraban poco asombrados ante las circunstancias. Habría que verles a ellos corriendo delante de un Tiranosaurio Rex…

Cuestión de gustos



Como Alan Grant recorreremos 7 fases: la selva, la estación eléctrica, el río, un sistema de desagües, un cañón, las cavernas de un volcán activo y el centro de visitantes. Como Raptor sólo tendremos 5: no pasaremos por el río ni por el volcán. De vez en cuando nos toparemos con el T-Rex, que en el juego también es la estrella. Aparece para obstaculizar nuestro avance por algunas fases y hay que tener cuidado de no acercarse mucho porque nos devorará de un mordisco. Para neutralizarlo temporalmente podemos atacarle con alguna de las armas disponibles: dardos con dosis pequeñas o grandes de tranquilizante, un rifle-táser, granadas cegadoras y de humo, ¡incluso un lanzamisiles!

El videojuego

La versión Megadrive de "Parque Jurásico" es más fiel a la novela original que la propia película por una serie de detalles que fueron eliminados de la producción cuando el juego ya se encontraba avanzado: En la novela aparecen los Pteranodones y atacan a Grant y los niños. Esta especie voladora está en el juego pero en el cine fue eliminada y se reservó para una secuencia similar en "Parque Jurásico 3". Otra especie más pequeña, el Procompsognatus, también aparece en la novela y ataca en grupo a John Hammond causándole la muerte. En el juego estos "Compis" no son tan fieros y los encuentras de uno en uno, pero se lanzan a Grant para morderle y hay que quitárselos de encima. Spielberg prefirió utilizarlos para el principio de la secuela "El Mundo Perdido", cuando atacan a la niña en la playa y posteriormente a uno de los cazadores en el río. En la novela el T-Rex ataca la zodiac en la que huyen los personajes, escena que se reproduce en una fase del juego pero que en la película se descartó para, nuevamente, readaptarla en "Parque Jurásico 3" con una barcaza más grande y otro dinosaurio distinto. El Triceratops enfermo de la película está muy sano en el juego y si le molestas te puede dar unas cornadas interesantes. En el final original de la novela, los dos Velociraptores mueren igual que en el juego: aplastados por el esqueleto del tiranosaurio. Spielberg cambió esto en la película para que fuera el propio T-Rex quien aparece por sorpresa y los liquida a



mordiscos, dándole así un gran final a su criatura (pero cayendo en la típica solución milagrosa de última hora). El juego también evita mostrar el rostro completo de Alan Grant (sólo vemos sus ojos en el retrovisor del vehículo) porque el casting aún no estaba cerrado (el rodaje se retrasó un mes para contar con Sam Neill).

Al margen de estas diferencias el juego sigue el argumento de la película a partir de la tormenta que deja libres a los dinosaurios. Podemos jugar como Alan Grant, que debe llegar al centro de visitantes, o como uno de los Velociraptores, que ha escapado de su jaula y persigue a Grant para llegar al muelle y colarse en un barco que lo lleve al continente. SEGA, conocedora de la fascinación que los dinosaurios causaban, optó por añadir esta opción del Raptor "jugable" para no verlo únicamente como un enemigo. Si elegimos su historia podemos atacar con las garras a los humanos de la compañía In-Gen que aún pululan por la isla, realizar grandes saltos e incluso comernos algunos "Compis" para recuperar vida. Incluso hay momentos en los que parece que vamos a pillar a Grant, pero éste siempre se escabulle.



Sea cual sea la elección, humana o animal, la aventura de atravesar el Parque Jurásico infestado de dinosaurios y otros peligros será emocionante y nos hará recordar los mejores momentos de la película. La única pega que puede achacarse a este título de SEGA es algún ligero descontrol con los saltos y el bloqueo que muchos sufrimos al final del juego cuando no sabíamos cómo terminar la fase del centro de visitantes, con esos dos Velociraptores de espaldas vigilando los esqueletos. Si Spielberg hubiera dejado el final original habríamos tenido una pista…



Robocop

DIRECTOR: Paul Verhoeven
AÑO: 1987
REPARTO: Peter Weller, Nancy Allen, Kurtwood Smith, Ronny Cox.
GUIÓN: Edward Neumeier y Michael Miner



Robocop

DESARROLLA: Mike Lamb (Ocean)
AÑO: 1988
PUBLICA: Ocean
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Amiga, Atari ST, PC



En aquella época, contemplar en las pantallas de cine la violenta obra de Verhoeven lograba transmitir muchas más connotaciones de las que podríamos imaginar. Con influencias de culto como Blade Runner o Ultimátum a la Tierra -la antigua, no la del soso de Keanu Reeves- y bajo un manto cibernético de cruda y descarnada acción, Robocop encerraba dentro de su metálica jaula una brutal crítica que disparaba hacia varias líneas de flotación de su tiempo: manipulaciones políticas, corrupción policial, generación de residuos tóxicos o la utilización indiscriminada de las armas.

Mientras que el tema principal de la película aborda la utilización de un arma definitiva para imponer la ley, mitad hombre, mitad máquina bajo el que subyace una historia de venganza -un sentimiento que queda permanentemente implantado en el espectador tras quedar anonadado con el cruento acribillamiento que sufre Murphy-, el director va encajando con mucho arte una serie de perlas en forma de anuncios de televisión y flashes informativos, en los cuales se pone de manifiesto la crisis económica y social de la Detroit del futuro, las víctimas que han sufrido ataques de misiles que no iban para ellos o un juego de mesa denominado Nukem, que a la postre nos sirve como perfecto reflejo del humor negro que impera en todo el filme; sin duda, Verhoeven quiere rebajar la tensión provocada por los subidones de violencia desperdigados por todo el metraje.

Y ya que he mencionado en el párrafo anterior dicha escena, es obligatorio comentar la famosa escena en la que los malhechores destrozan el cuerpo del oficial de policía, desencadenando el resto de sucesos que ocurren en la película. Estamos ante una escena que fue retocada varias veces, con el objetivo de que la calificación de la película alcanzase el R-Rated, en lugar de la X que recibió al principio. Ambas consideraciones obligaban a los menores de 17 años a acudir a los cines norteamericanos con la supervisión de un adulto, aunque la clasificación X era aún más fuerte, en este caso, por violencia extrema. Y es que aún a día de hoy sigue estremeciendo la actitud de los asesinos y la crudeza con la que Murphy es despedazado; con los efectos con los que se cuenta en la época actual, pocas películas se me ocurren que contengan alguna escena con una potencia tan devastadora.

Otro de los elementos que uno suele recordar con nitidez es el robot ED-209, una auténtica máquina de matar que acaba yéndose de las manos de sus creadores, otorgando la oportunidad al personaje encarnado por Miguel Ferrer para rematar su proyecto Robocop. ED-209, animado mediante la añeja técnica del Stop-Motion, cose a balazos a un directivo de Omnicorp ya que el software encargado de detectar que el villano de turno ha bajado su arma falla miserablemente en un simulacro realizado en la propia empresa. Verhoeven vuelve a aprovechar para transmitir al espectador sus intenciones al hacer que la cúpula directiva de la corporación pase olímpicamente del pobre diablo al que se ha cargado el robot, dándole más importancia a las pérdidas económicas que puede suponer el desestimar la máquina y encontrar un nuevo sustituto para el dichoso aparato.

Peter Weller saltó a la fama con su interpretación de Robocop. El trabajo de confección de los trajes y el maquillaje eran de diez, pero Weller puso mucho de su parte para que fuera convincente lo que se plasmaba en pantalla. Lo aparatoso del 'disfraz' hizo que tardase unas nueve horas la primera vez que se embutió dentro del mismo; su transpirabilidad era nula, perdiendo kilos como si fuera un piloto de Fórmula 1 dentro de un monoplaza. Sus movimientos robóticos y ralentizados llevaban un duro entrenamiento de trasfondo. Si tuviera que quedarme con un momento de su actuación, sin duda sería cuando se deshace del casco y podemos ver su rostro. Es impresionante contemplar el efecto conseguido, ya que, aunque parece por completo que la mitad de su cráneo ha sido sustituido por metal y cables, la expresión humana de Weller al recordar a su familia resulta conmovedora.

En el personaje femenino de la historia, interpretado por Nancy Allen, captaremos las intenciones del director en diluir lo máximo posible las barreras del género en este futuro distópico. En la presentación del personaje, la oficial de patrulla Anne Lewis patea el culo de un malhechor sin compasión, y difícilmente sabremos que es una mujer hasta que descubre su rostro. Tan descarado como curioso resulta comprobar





Robocop Game Boy Color



La desarrolladora francesa Titus Software tomó la licencia Robocop en 2001, programando un videojuego para Game Boy Color y utilizando una perspectiva cenital que se desmarcaba del resto de videojuegos que se habían realizado con Murphy como protagonista. El argumento era exclusivo para este programa, en el que la OCP desarrolla un superordenador llamado "The Mind" el cual, como si fuera un Skynet de la vida, quiere dominar el mundo a base de manejar todas las comunicaciones cibernéticas globales. Las críticas que le llovieron a Titus fueron demoledoras, recordando los "logros" conseguidos por la compañía en aquel engendro llamado Superman 64, uno de los peores videojuegos de la historia.

que los vestuarios policiales son unisex, ya que vemos a una policía en ropa interior cambiándose junto a sus compañeros sin ningún tipo de tapujos.

Se dice que Robocop fue lo más parecido a trasladar a pantalla toda la esencia de un cómic-book, sin estar basado en ninguno por completo. Por supuesto, hay influencias de Juez Dredd y, sobre todo, Iron Man. A modo de guiño, uno de los delincuentes a los que Murphy debe ajusticiar, asalta un establecimiento en el que coge un cómic cuyo protagonista es Tony Stark. A raíz del éxito de la película no sólo surgieron cómics, sino que se formó todo un ecosistema en torno al cibernético personaje, incluyendo secuelas, series, videojuegos y todo tipo de merchandising.

Al compás de la épica banda sonora de Basil Poledouris, la cual por momentos nos hace imaginar a un Conan del futuro repartiendo ostias como panes, la película no ha perdido ni un ápice de frescura en su desarrollo; no he tenido oportunidad de ver el remake, pero desde luego lo tiene muy complicado para alcanzar al filme original. La inteligente utilización de la misteriosa cuarta directiva implantada en el sistema de Robocop cerraba la primera misión del brazo cibernético de la ley, y abría todo un universo que, a pesar de carecer de corazón, sigue hoy más latente que nunca.

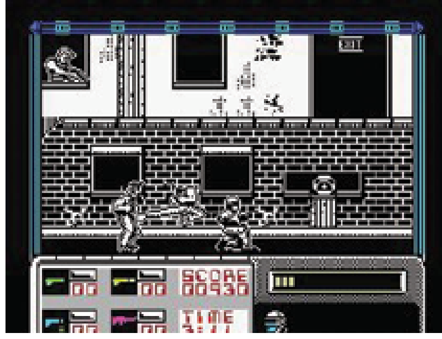
El videojuego

Robocop ha protagonizado múltiples videojuegos a raíz de su nacimiento en la película de Verhoeven, pero así a bote pronto, yo diría que la primera entrega que firmase Ocean Software fue el mejor de todos estos títulos, con excepción hecha de la brutal recreativa de Data East, de la que el juego de Ocean toma la base de su mecánica jugable, al menos en parte. Llegados a este punto, puede que os sorprenda saber que la máquina de Data East exhibía el nombre de Ocean Software en su pantalla principal. ¿Cómo era posible, si salió antes que el juego de los británicos?

Bien, pues resulta que a Ocean le salió la jugada absolutamente redonda, ya que adquirieron los derechos de una película con un futuro incierto, vendiéndole posteriormente la "sub-licencia" a Data East para su recreativa. No sólo eso, sino que aprovecharon dicho arcade para basar su proyecto para sistemas domésticos, en un proyecto comandado







con Mike Lamb, el cual agregó partes exclusivas al producto final para hacerlo más variado y desmarcarlo de la recreativa.

Total, un movimiento excepcional y un éxito arrollador que encumbró a Ocean al cénit de su carrera. No sólo se generó un juego que entretenía y que, a nivel técnico, conseguía sacar lo mejor del Spectrum o del Amstrad CPC de turno, sino que establecería un estándar de juego de película, mezcla de acción bidimensional con partes de puzzles y disparos en primera persona; y más importante aún, la ambición de la compañía por realizar títulos de mucha más calidad que los que se habían realizado hasta la fecha en lo que se refiere a conversiones desde las pantallas de cine.

El juego conseguía reflejar algunas partes de la película que quizás no eran demasiado relevantes en el contexto argumental, pero que lograban romper con el desarrollo de la acción de scroll lateral que imperaba en el resto de niveles que componían el juego. Por ejemplo, cuando Robocop debe salvar a una mujer que es tomada como rehén por un criminal, la vista cambia a subjetiva y tenemos que afinar el punto de mira para acertar con el objetivo; otro ejemplo sería la búsqueda del retrato robot de uno de los malhechores a los que Robocop persigue durante toda la película. En el juego debemos acertar con las partes de dicho retrato sin rebasar el tiempo límite.

Las directivas que debía seguir Robocop se cumplían a rajatabla y, para colmo de dichas, se digitalizaban mediante voz para atronar a través de nuestro televisor y dejar atónito al imberbe de turno. Menudo juegazo.



¿Te lo paso chaval?

La época de los recreativos y los bares con máquinas ha pasado a la historia, pero afortunadamente gente como Mundo Arcade se encargan de que el recuerdo no se pierda...



El movimiento retro de máquinas arcade está más de moda que nunca y no hay jugón de pro que no quiera ponerse una de estas máquinas recreativas (cariñosamente llamadas 'macas') en el salón de su casa. A la dificultad añadida de recuperar muebles originales (o no), se suman la falta de espacio o la de tiempo, algo en lo que los expertos de Mundo Arcade pueden echar una mano...

¡Hola! En primer lugar contadnos algo sobre vosotros. ¿Quiénes forman parte de Mundo Arcade y cómo surgió este grupo?

Ángel Pérez: MundoArcade es un foro, abierto a todo el mundo y como tal, está compuesto por todos los foreros, tanto los que aportan soluciones, como los que buscan ayuda con sus dudas, contribuyen al enriquecimiento de MundoArcade. Normalmente, los que vamos a ferias y eventos somos los más locos del foro, pero cualquier forero puede apuntarse a cualquier evento que vayamos, o (y esto da un poco de miedo) apuntarnos a cualquier evento...

José Manuel: MundoArcade está compuesto por individuos de dudosa reputación: Midian, Espetero (administradores), Dalmore y Yonfro (moderadores), son los cuatro pilares que hacen que funcione el grupo, y unos cientos de personas que son usuarios de nuestro foro (tanto registrados como no).

MUNDOARCADE SÓLO TRATA DE PERPETUAR LA TRADICIÓN ARCADE, AYUDANDO A QUIEN QUIERA CONSEGUIR SU PROPIA MÁQUINA, A QUIEN TENGA SU ARCADE PARA RESTAURAR Y NO SEPA POR DÓNDE METER MANO, A QUIEN QUIERA HACERLA PARTIENDO DE CERO...

Antes os podíamos encontrar dispersos por foros y páginas conocidas de la escena española, pero ahora habéis formado vuestra propia web. ¿Qué pasó para llevaros a esta nueva aventura?

Ángel Pérez: Los que arrancamos este proyecto nos conocíamos en Retrovicio, allí "aprendimos" buenas maneras para relacionarnos por los foros e hicimos muchos buenos amigos. Lo mejor fue encontrar gente que no sólo compartía afición, si no que, para colmo, estaban más locos que nosotros mismos. Hubo una serie de problemas en Retrovicio, llegando al punto de que casi cierran, con lo que peligraba la principal vía de contacto que teníamos. Para evitar dispersarnos comenzamos a elaborar diversas alternativas y finalmente un foro paralelo nos pareció la mejor solución. Nosotros somos "hijos" de Retrovicio, estamos hermanados con ellos. Además, al no tener más pretensiones que divertirnos, no entramos a competir con nadie. Normalmente entre los foros de temática común, suele haber tensiones en plan "lo nuestro es mejor que lo suyo", o "yo soy más que esos". Nos llevamos bien con Arcadeforever, Arcadespain, Zonaarcade... Incluso colaboramos con quien nos necesite, como con Retro entre amigos. MundoArcade no cuesta dinero ni trata de recaudarlo, con lo que todo lo que hacemos tiene una parte de altruista y otra de locura, porque si lo piensas bien, meter un cajón de cien kilos en casa para jugar a los marcianitos, pegarte de media seis meses restaurándolo, dejarte un dinero importante en dicha restauración... ¡Nuestras mujeres nos adoran!.

José Manuel: Es cierto que nos conocíamos de otros foros, y el anuncio del posible cierre de uno de los más importantes nos hizo plantearnos crear un foro y trasladar todo el contenido del original, llevando nosotros el mantenimiento. Al final el foro no se cerró (afortunadamente), como comenta Ángel, pero como ya teníamos la infraestructura montada (o algo parecido), decidimos aprovecharla y crear un centro de reunión, tanto para los malagueños como para cualquier otro que se nos quisiera unir en nuestra aventura.

¿Cuál es el objetivo de Mundo Arcade? ¿Cuáles son vuestras intenciones con respecto a la escena de las recreativas?

Ángel Pérez: Principalmente que no se pierdan los juegos que nos hicieron tan felices de pequeños. MundoArcade sólo trata de perpetuar la tradición arcade, ayudando a quien quiera conseguir su propia máquina, a quien tenga su arcade para restaurar y no sepa por dónde meter mano, a quien quiera hacerla partiendo de cero. Todo desde un enfoque totalmente desinteresado. Particularmente yo me he plantado en casa de perfectos desconocidos y les he metido mano (a sus arcades, que no soy tan fácil) o el material que me ha sobrado de alguna restauración lo he donado a cambio de *colazeros*... Ese material por ejemplo eran las tripas originales de una Naomi. Yo no les voy a dar uso, ya que suelo montar PC con emuladores, pues lo regalo a quien pueda interesar.

José Manuel: Nuestra intención original era mantener vivo el foro. Al no ser necesario ese paso, decidimos









intentar ser un punto de apoyo tanto en Internet como principalmente en Málaga para que la gente pudiera tener una recreativa en casa. De ahí empezamos a asistir a eventos, charlas, podcast…

Muchos de vosotros sois de Málaga. En la costa siempre ha habido salones recreativos y bares donde era raro no encontrarse con una o incluso dos máquinas. ¡Incluso a la entrada de algunos supermercados había alguna recre que otra (recuerdo Green Beret en un 'súper' por ejemplo). ¿Dónde se quedó aquello?

Ángel Pérez: Aquello se perdió con la llegada de las consolas a un precio asequible y con una potencia muy superior, capaces no sólo de correr con los juegos originales, si no de darle una vuelta de tuerca y mejorarlos. Otro punto era la inmediatez, en casa tienes el mismo juego, o mejor, y a tu consola no tienes que echarle ni una moneda. Hacerte con una recreativa no es barato, viene a costar lo que una PS4, pero a la hora de jugar en cualquiera de las dos, no tienes la sensación de estar gastando "monedicas".

José Manuel: Yo siempre digo que sucedió "una serie de catastróficas desdichas" (risas). Los negocios (bares, hamburgueserías, etc.) que tenían las máquinas recreativas como algo secundario se las quitaron de encima, y en los locales de barrio hubo varias situaciones que parece que se repetían insistentemente: la persona mayor que gestionaba un local y se jubilaba, las denuncias de los vecinos porque alrededor de los salones había una fauna que "pa qué", y el auge de las consolas de nueva generación que ofrecían iguales o mejores gráficos que las recreativas. Todo ello relegó las recreativas a salones muy específicos en los centros comerciales.

Luego pasaron a primer plano los salones (por llamarlo de alguna forma) de los centros comerciales, y ahora prácticamente ni eso. Sólo algunos sitios tipo bolera con máquinas gigantescas muy caras. ¿A qué creéis que se ha debido este paulatino receso?

Ángel Pérez: El hecho de que en los pocos salones que quedan las máquinas sean gigantescas, es precisamente porque deben competir con la comodidad de tu casa. Tienen que ofrecer una





Visita a los chicos de Mundo Arcade en su página web y foro: http://mundoarcade.foroactivo.com y en su página en Facebook: https://www.facebook.com/Lamaquinaarcade



experiencia alucinante , interactiva y creíble. El siguiente paso es un juego de boxeo que te zurre. Hay que tener en consideración que , al menos en España, no hay "cultura arcade" como es el caso de Italia, Japón... En todo caso hay "cultura de juego". Somos jugones que vamos a lo rápido y gastando lo mínimo. Encima con los sistemas que se pueden montar en casa, con una pantalla gigantesca, un sistema de sonido aún mas grande... los salones tiemblan.

José Manuel: Los salones de los centros comerciales al principio funcionaban poco, debido al alto precio de las partidas (100 pesetas) frente a los salones de barrio (25 ptas). La forma de competir era trayendo maquinas que no habia en otro sitio: simuladores de coches, maquinas de disparos, motos de agua, esquis, skates… esto puso otro clavito mas en la tapa que se cerraba sobre los salones clasicos.

¿Emuladores u originales? ¿Cuáles son los pros y los contras de cada uno de estos acercamientos al mundo arcade?

Ángel Pérez: Depende de los gustos, por ejemplo, si eres extremadamente purista, trataras de mantener el sistema original y atesorar cada placa jamma, o cartucho, o lo que sea. Si hablamos de jamma cada juego viene a ser una motherboard de pc, con un tamaño significativamente grande y relativamente delicada. Digo relativamente por que he visto a quien las limpia con kh7, una manguera y a secar al sol. ¡¡¡Y después funcionan!!! Luego está el que no es para nada purista, como en mi caso. En una sola arcade con lo más básico y un PC de tipo calculadora grande tengo un M.A.M.E. "pelao" y más de 1300 juegos. Si me planteo la posibilidad de guardar 1300 placas jamma... no resulta viable. Y metidos en harina, la experiencia es idéntica. Además para cambiar de juego solo tengo que dar a unos cuantos botones, para cambiar una jamma tienes que abrir la maquina, pinchar la nueva placa en el peine, regular el monitor...

José Manuel: Yo tampoco soy un purista, y tiro mucho de emulación, aunque también tengo juegos originales, sobre todo de consolas de 8 y 16 bits. También tengo una base NeoGeo y cartuchos, pero pocos.

¿CPS/Capcom o SNK con NeoGeo? ¿No fueron tremendas?



Ángel Pérez: Fueron las dueñas absolutas, al menos las dueñas del mercado español. Marcaron las pautas a seguir por parte de los desarrolladores de juegos, pautas aún vigentes hoy en día. De hecho podemos ver en muchos títulos actuales como han cambiado los gráficos, los sonidos, los modos de juego... ¡pero al final se reduce a dar palos hasta que se acabe la barra de vida de tu oponente! Los juegos de CPS1 además tuvieron más vida gracias a las versiones modificadas, (cuantos Street Fighters II hubo?), una gran jugabilidad, y títulos de lucha frente a frente donde poder solventar cualquier problema con tus colegas.

NeoGeo Tiraba de unos detalles gráficos impensables para la época gracias a su mayor potencia. Al ser técnicamente superior los juegos de NeoGeo podían presentarte escenarios mucho más cargados de detalles, animaciones más fluidas y un mejor sonido.

José Manuel: Yo soy más de Capcom, pero a toro pasado, ¿eh? (jajaja). Cuando jugaba no me fijaba en quien era el creador de los juegos, ahora me he ido enterando, y hay más juegos que me gustan de Capcom que de SNK. La saga Art of Fitghing no me llegó a enganchar por ejemplo. En cambio si que lo hizo la saga Fatal Fury. Los Metal Slug los vi en su momento pero no llegue nunca a echar una moneda, y sin embargo ahora es una de mis favoritas. Ambas fueron muy buenas placas, y supusieron un gran avance en la tecnología. Es un ejemplo de cómo la libre competencia es beneficiosa para el consumidor.

¿Cuáles son vuestros juegos favoritos (arcades) y por qué?

Ángel Pérez: Black Tiger, King of Kighters y Ghost´n Goblins. El Black Tiger ofrecía una sensación de libertad que no conocíamos hasta su aparición: podías moverte libremente por toda la pantalla a tu antojo, y la historia me encantaba. Sin gustarme demasiado los juegos de lucha, el King of Fighter fue el único que se me dio medio decentemente. Llegué al alucinante record personal del tercer combate. Del Ghost´n Goblins me gusta todo, incluso la banda sonora (la llevo de tono de llamada en el móvil)

José Manuel: Puff, vaya preguntita. Mis favoritos son casi todos los que pude disfrutar y jugar, otros como era muy malo pues quedaron solo en el recuerdo, aunque ahora me puedo desquitar sin gastar "pelas". Mis favoritos, o juegos en los que echaría 5 duros a día de hoy: AVsP, Final Fight, Golden Axe, TMNT, Aliens, WWF Superstars, Bad Dudes vs Dragon Ninja, MIA, y la lista sigue…

TE PUEDES HACER TU PROPIA RECREATIVA PERO PARA CONSEGUIR LA MISMA RESISTENCIA Y SOLIDEZ, LA INVERSIÓN SERÍA MUY ALTA. EVIDENTEMENTE A TU RECREATIVA NO VAS A GOLPEARLA NI MALTRATARLA, Y POR DIOS, NO VAS A ROBAR LA RECAUDACIÓN, PERO SI PUEDO ELEGIR, PREFIERO UNA CONSTRUCCIÓN ROBUSTA.

Muchos siguen agarrándose a las recreativas en un plano nostálgico, y desde hace unos años esta más de moda que nunca tener una maca en casa para disfrute de cada uno, pero una vez que empezamos a investigar nos damos cuenta de la cantidad de opciones a nuestro alcance: Montar una recreativa, comprar una original de segunda mano, los kits para PC y emuladores... ¿Qué recomendáis a los lectores interesados en dar el paso?

Ángel Pérez: Sin lugar a dudas la recreativa original. Piensa que el mueble de una recreativa estaba pensado para las manos poco delicadas de los mas gañanes del barrio, del bruto que se liaba a patadas cuando perdía, del que vivía cada crédito con muchísima intensidad... Estaban preparadas incluso contra robos y vandalismos variados. Te puedes hacer tu propia recreativa pero para conseguir la misma resistencia y solidez, la inversión sería muy alta. Evidentemente a tu recreativa no vas a golpearla ni maltratarla, y por dios, no vas a robar la recaudación, pero si puedo elegir, prefiero una construcción robusta. Esto no quiere decir que si no tienes sitio no puedas hacerte una bartop, pero puedes hacerla partiendo de un mueble original. Hemos visto hacer de todo con las arcades, y al ser tan "duras" no hay problema.

José Manuel: Lo primero es tener muy claro lo que queremos, después estudiar si es compatible con nuestra situación. Si tienes sitio en casa, si te dejan…. es complicado tener una recreativa en casa si vives con tus padres o tu pareja. Sobre eso, ya se elije la mejor opción: recreativa, bartop, emulador para el pc… En cuanto a comprar un mueble o restaurar, ya depende de lo mañoso que sea uno y el presupuesto. Es mucho mas barato restaurar una maquina que comprar una hecha nueva.

Según sabemos vosotros ayudáis a todos esos entusiastas de los arcades que quieren recuperar parte de su pasado con una maca, digamos, de tamaño estándar. ¿Cuál es la mejor forma para que se acerquen a MundoArcade y en que sentidos echáis esa mano?

Ángel Pérez: Normalmente hay que rellenar una petición, rellenando formularios 4a y 4f, elevar un pliego de intenciones, presentar permisos paternos y maternos, una declaración jurada de que la parienta está de acuerdo, un croquis de casa demostrando que el lugar donde vas a poner la recre es lo suficientemente ZEN... O tirar por la calle de en medio y planteárnoslo, registro en el foro y contar cual es el problema, y si quiere que nos acerquemos basta con decirlo, comprar pizza y colazeros. De esto pueden dar fe numerosos compañeros del foro.

José Manuel: El contacto con nosotros es tanto a través de nuestra web www.mundoarcade.foroactivo.com (próximamente nos trasladaremos a un dominio propio), o a través de nuestra página de Facebook: www.facebook.com/Lamaquinaarcade
Así contactamos, vemo que necesitas, cuando se puede quedar, y como podemos ayudarte mejor.

Ya que han salido antes… En la actualidad también hay posibilidad de hacerse con minirecreativas, las bartops famosas, recres con tabletas... Los emuladores ganan terreno y cada vez están disponibles en dispositivos que hace unos años soñábamos solo con ellos. ¿No es una época dorada para disfrutar de los éxitos 'arcadianos'? ¿Qué os parece todo este resurgir de juegos arcade en repositorios digitales?

Ángel Pérez: Toda forma de preservar este material es encomiable, si además se puede jugar, ya es la leche. Internet, además de porno y publicidad, tiene



Antes de disfrutar, montar... Lo que no se suele ver es el tremendo esfuerzo de los chicos de Mundo Arcade a la hora de traer sus recreativas desde casa, traerlas hasta el lugar del evento, y comenzar al puesta a punto para que ningún visitante se quede 'colgado'.

esa grandiosa virtud, da acceso a un material que difícilmente podríamos conseguir por otros medios.
De hecho, refiriéndonos a las minirecreativas, estamos trabajando para sacar una línea de minis y nanos, para todo aquel que no pueda tener una tradicional y quiera sensaciones arcaderas. Más fácil no se puede tener... Bueno sí, te la llevo a tu casa y juego por ti.

José Manuel: Pues sí, tenemos retro hasta en la sopa (jajaja). Que la gente vuelva a lo antiguo tiene muchas lecturas a mi parecer. Se busca algo que te trae buenos recuerdos, que te recuerda a tu juventud, también las cosas bien hechas, y cuidado con este comentario, que ni todo lo que se hacía antes era un éxito ni todo lo que se hace ahora es malo. Había y hay de todo, juegos buenos y malos. Ya en su día se hicieron recopilatorios como por ejemplo para Megadrive, y posteriormente para casi cada plataforma consecutiva., esto no es algo nuevo. Las grandes casas de videojuegos saben que hay una legión de gente que consume casi todo lo retro que saquen.

¿Estáis al tanto de los lanzamientos arcade actuales? Es cierto que normalmente sólo se ven en Asia y que luego llegan versionados en consola, ¿pero no habría hueco para esas macas también por aquí? ¿No creéis que sigue habiendo interés comercial?

Ángel Pérez: Interés comercial podría haberlo, pero no mucho mas allá de los salones que actualmente funcionan. Este nicho de mercado en Occidente está agotado, quedando solo pequeños reductos donde jugar unas partidas antes de entrar al cine. Tengamos en cuenta que en la época dorada, el ir a los billares era casi obligado, ese era el punto de reunión, el punto de ocio, prácticamente no existía otra cosa de este tipo. El que le daba más vueltas al marcador , era el más popular y el más chulo... hasta que llegaba otro y llegaba un poco más lejos. O estabas en las maquinitas o tirándote piedras con los del barrio enemigo. Actualmente los arcades no se entienden como antaño, no eran un complemento en el ocio.
Eran el ocio en si mismo

José Manuel: La verdad que no estoy muy atento, solo lo que leo en revistas. Si se de buena mano que en Asia sigue habiendo cultura de recreativos, sacando nuevas máquinas y juegos que luego raramente llegan aquí, salvo en formato doméstico. Supongo que no les es rentable por la cantidad de público que hay fuera de sus fronteras para sus productos, aunque es cuestión de que alguno pruebe a ver que pasa.

¿Hacia donde va Mundo Arcade? ¿En que os queréis convertir o estáis bien posicionados como actualmente? Parece que andáis (andabais) buscando un local para reuniros.

Ángel Pérez: Mundo Arcade aspira a ser un foro donde todos los amantes de lo retrodigital puedan encontrarse, sin dejar de lado los sistemas actuales. No buscamos ser el mejor foro de Internet, ni el más grande, solo ser una comunidad donde el buen rollo, y la camaradería estén por encima de todo, y si además, hablamos de arcades, ya es la caña. Nuestra intención es ayudar a quien se acerque, con su recreativa, o proporcionársela a quien está buscando una, o montársela a quien nos la pida. Tu ven y pregunta, no podemos garantizarte que hagas funcionar tu maca, pero nos vamos a reír, seguro.

¿No estaría bien un pequeño salón recre en la ciudad? ;)

José Manuel: Bien no, ¡estaría genial! Nuestro objetivo ahora es llegar a tener una sede donde la gente pueda venir a disfrutar de las máquinas y ver lo que se puede llegar a tener en casa, y que sirva también de "depósito" para todos aquellos que no pueden tener una recreativa en casa, pero si disponen del dinero para adquirirla. La tendría en el local y podría venir a disfrutar tanto de la suya como del resto. Algo muy parecido a lo que tienen nuestros amigos de Arcade Vintage. Algo parecido a un salón recre, pero sin los peligros que había alrededor de algunos de ellos.

¿Qué os parecen los eventos tipo RetroMadrid, RetroMálaga o GamePolis? ¿Son el mejor escaparate para que otros entusiastas puedan conocer vuestra actividad de preservación?

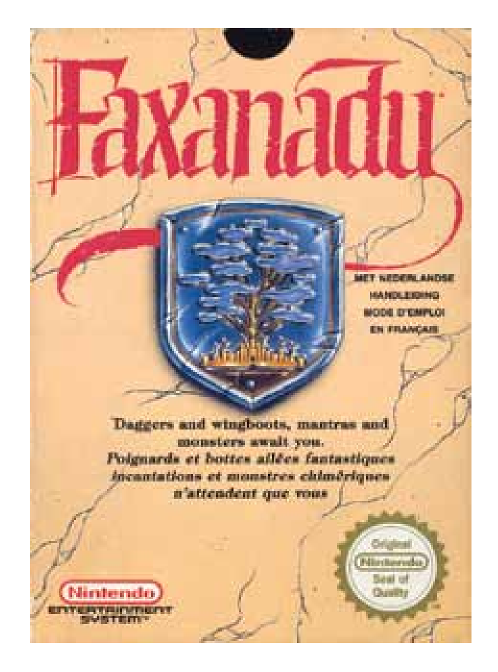
Ángel Pérez: Sin duda que todo este tipo de eventos ayudan muchísimo a dar a conocer lo que hacemos. De hecho, gente que no estaba metida en el mundillo, a raíz de ver las macas restauradas y funcionando se planteó si podía hacerse con una y restaurarla y tal... y nosotros diciéndole "que sí, que tu puedes, que eres el putoam@, que vamos, que anímate, que no es difícil…" Y oye, que están embarcados en sus propios proyectos… Las ferias y convenciones dan mucha visibilidad, pero el boca a boca, las redes sociales, el hermanamiento con otras webs... tambien dán mucho tirón. Cualquier medio para darte a conocer es válido.
Lo mejor de todo es que al no ser algo que nos cueste nada, MundoArcade no se ve sometido a presiones de ningún tipo. Hacemos lo que hacemos porque queremos, y si no queremos, pues no lo hacemos. No hay problema, y eso se nota mucho en el personal y en el ambiente.

José Manuel: Desde luego ayudan mucho a que se conozca lo que hacemos, los videojuegos retro y toda la cultura que hay alrededor. Los chavales piensan que ya todo ha sido 3D, no conocen los orígenes de Mario, la guerra de consolas, que para jugar había que salir a la calle (esta va con doble sentido jeje). Muchos creen que el multijugador lo inventó el Call of Duty. Queremos romper todos esos mitos, y acercar este mundo a los demás de la mejor forma posible: JUGANDO.

Gemas Olvidadas



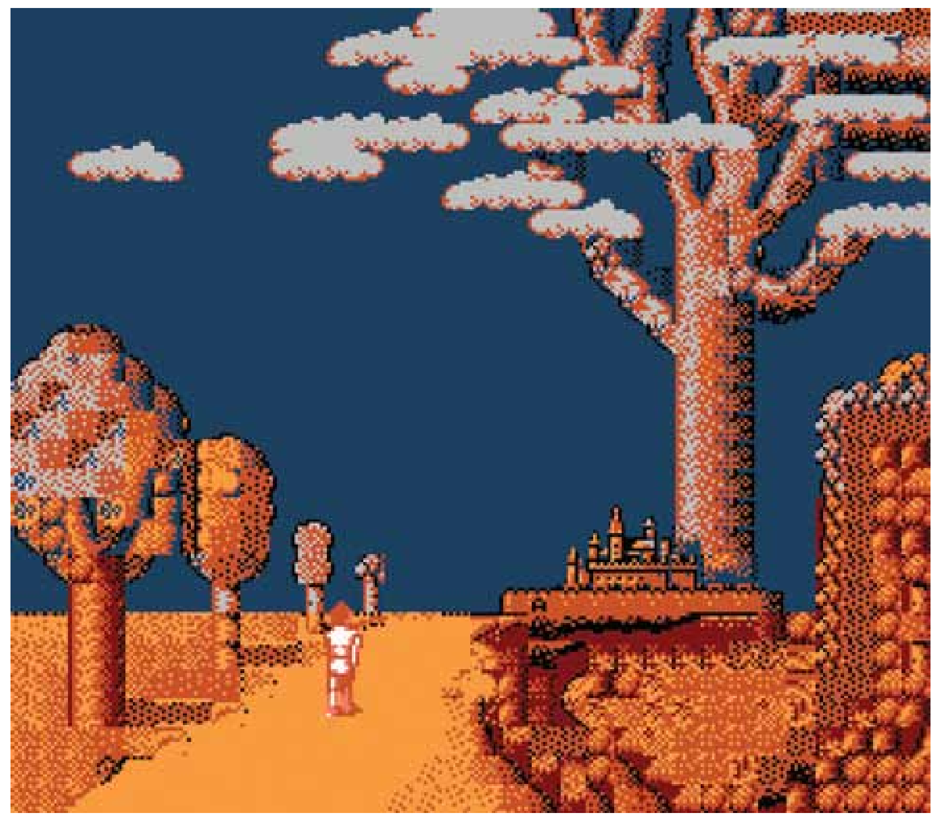
Juegos que han quedado en el olvido hay muchos, y no será su falta de calidad. En RetroManiac no queremos olvidarnos de estos pioneros y nada mejor que comenzar con Faxanadu, una obra maestra de Falcom y Hudson Soft para NES



Faxanadu

EDITOR: Hudson Soft
DESARROLLADOR: Falcom/Hudson Soft
AÑO LANZAMIENTO: 1987
SISTEMA: FAMICOM/NES





Todos tenemos ese juego que por algún motivo u otro, se quedó para siempre grabado en nosotros, especialmente si lo jugamos en nuestra más tierna infancia. Estos títulos suelen variar bastante, dependiendo en muchos casos de la edad del jugador, puesto que algunos fueron afortunados de contar con mayor edad y así haber vivido momentos míticos en la historia de los videojuegos. En mi caso, nacer en 1986 me hizo perderme muchas cosas que posteriormente, y cuando comprendí la importancia de todo lo retro, pude probar y emocionarme como si lo hubiera hecho en el momento para el que fue creado.

En mi caso podría hablar de aquel Duck Hunt que muchos jugamos, maravillados por esa tecnología que nos hacía matar patos que aparecían en la pantalla gracias a nuestra querida Zapper. Pero yo tengo unos recuerdos nítidos, como si fuera ayer mismo esa primera vez que jugué, del título del que voy a hablar en este texto, que para mí es el homenaje que siempre deseé hacerle. Este juego es Faxanadu, juego de Falcon desarrollado y distribuido por Hudson Soft en 1987 para NES, pero que no llegó a Estados Unidos hasta 1989 y a Europa ya en 1990.

Para alguien que se acababa de iniciar en el mundo del videojuego tener la posibilidad de disfrutar de una joya como ésta se me antoja como un lujo del que siempre estaré agradecida, puesto que me hizo descubrir que, como el mejor libro de aventuras, había lugares que podía explorar desde el salón de mi casa, vencer a terribles criaturas, empuñar poderosas armas mientras yo tenía en mis manos un mando y salvar al mundo desde la comodidad de mi sofá. En definitiva descubría una nueva forma de soñar y pienso que Faxanadu ayudaba considerablemente a ello.

Seguro que hoy en día más de uno consideraría la historia de Faxanadu como simple o con pocos elementos narrativos como para ser capaz de sentir

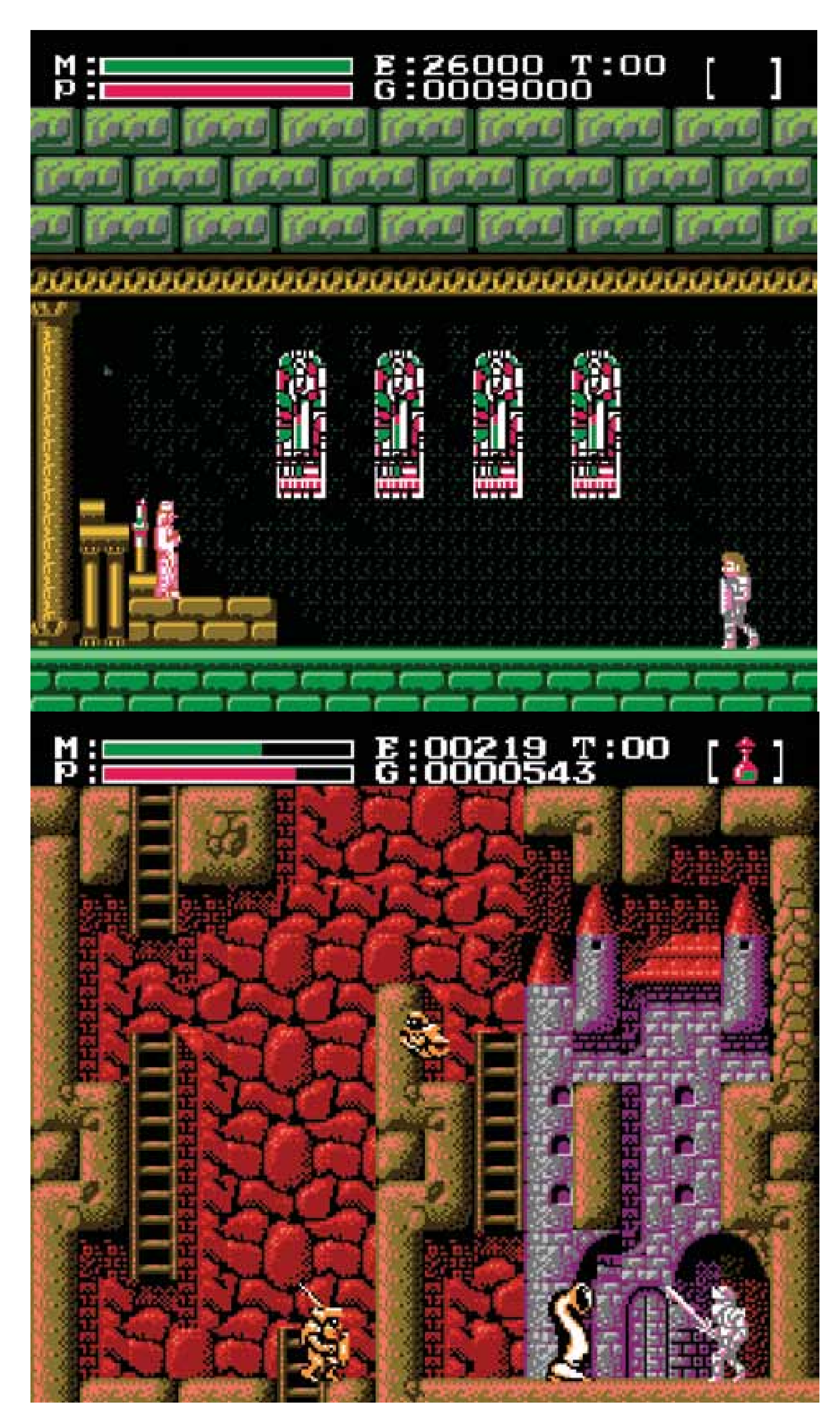
una empatía con el protagonista y así hacernos más partícipe de su hazaña. Pero cuando yo cogía el mando sentía que estaba viviendo la mayor de las aventuras, usando todas aquellas pociones o encontrando un objeto mágico que me ayudase en mis pasos hacia el destino que me esperaba.

El protagonista no tiene nombre, será un héroe anónimo. El mundo no conocerá su nombre, pero nosotros nos encargaremos de hacer que sus aventuras sean recordadas, puesto que le espera un duro camino. En el comienzo, llega a su pueblo natal para descubrir horrorizado cómo éste ha sido abandonado y atacado por Enanos. El rey Elfo será el encargado de transmitir las malas noticias, explicando que su fuente de vida, un manantial élfico, ha dejado de fluir, necesitando a nuestro héroe para hacer que el agua vuelva a brotar.

Pero parece que las cosas no siempre fueron así entre Elfos y Enanos, puesto que años atrás ambas razas vivieron pacíficamente hasta que el Mal personificado emergió de un meteorito. Este ser malvado fue el culpable de la guerra en Elfos y Enanos, pues transformó a estos en criaturas y los puso en contra de la raza élfica. La única espada que podrá salvarles y que por supuesto el héroe deberá encontrar y empuñar, perteneció al rey de los Enanos, quien la escondió en su interior.

Una vez estamos informados de todo cuanto ha acontecido y de la misión que debemos llevar a cabo, llevaremos al viajero, ya muy dispuesto a todo por salvar el día, a través del Árbol del Mundo, por el que nos enfrentaremos a todo tipo de monstruos. A través de nuestra aventura iremos hallando numerosos objetos tremendamente útiles, magias con las que acabar con los enemigos de un suspiro o armaduras que nos darán la protección necesaria para todo lo que le espera a nuestro protagonista en su recorrido por el tronco y las ramas del citado Árbol, hasta llegar al fuerte de los Enanos en la cima.

Por supuesto no podremos conducir al héroe hasta su destino del tirón y tendremos, como jugadores responsables, que hacer descansos y así alargar la vida de este Faxanadu que nos hará disfrutar pero a la vez nos desesperará en ciertas partes más complicadas. Para poder continuar tras esa necesaria pausa, habremos sido precavidos y guardaremos cada mantra que el protagonista recibirá en cada visita a las iglesias de mano de los Gurús que estarán en su camino. De esta manera, llenaremos libretas de extraños códigos sin sentido,



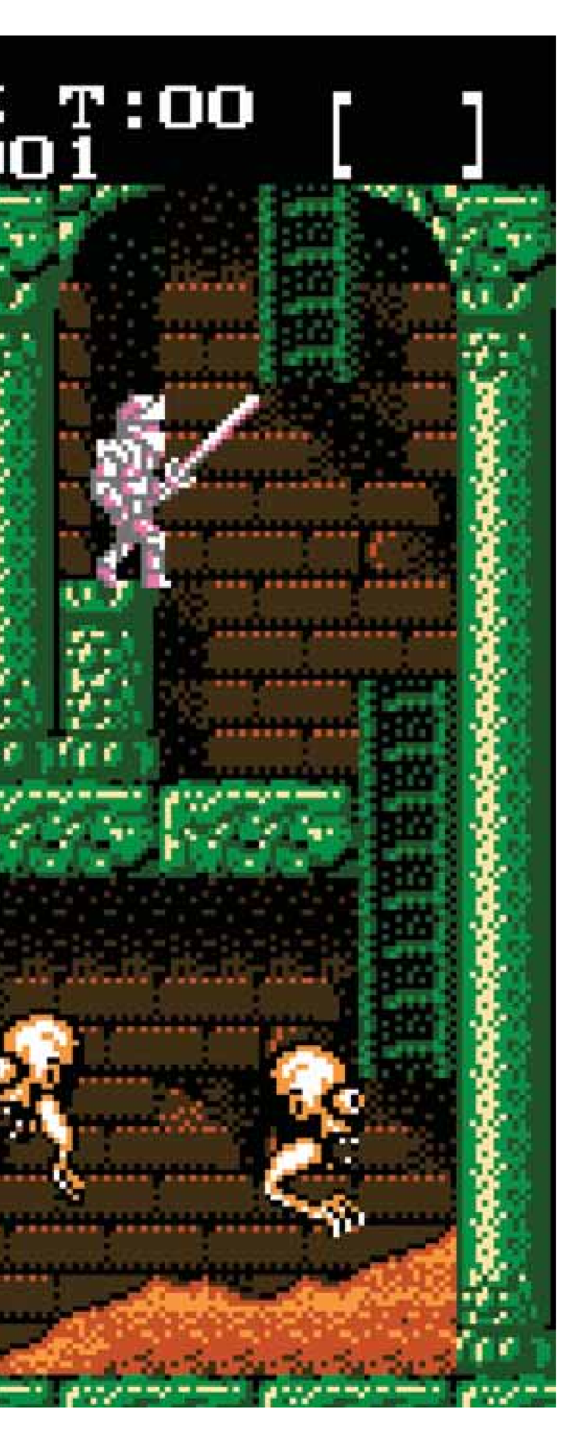


útiles para seguir, pero que muchas veces nos harán cabrearnos al no entender qué letra escribimos ante las prisas de una madre que nos gritaba desde la cocina que ya era hora de comer y que apagásemos el cacharro. A su vez, estos Gurús serán los encargados de recompensarnos con nuevos títulos a medida que vayamos subiendo de nivel al ir adquiriendo experiencia tras combatir. Porque sabemos que somos héroes, pero el hecho de que nos lo digan nos reconfortará aún más.

La forma en que veremos el juego y su desarrollo será de una manera distinta a como estamos acostumbrados. Faxanadu no utiliza el clásico scroll cuando avanzamos, sino que muestra sólo la pantalla en la que nos encontramos y al pasar a otra pantalla de iguales características realiza una transición. El juego se desarrolla en gran parte de forma vertical, haciendo al jugador llevar al protagonista hacia escaleras en la parte superior o saltar por enormes plataformas mientras debe esquivar a todas esas malvadas criaturas, algunas de ellas incluso voladoras. Si nos atacan justo durante la transición a otra pantalla nuestra vida se verá igualmente reducida. O si nos aventuramos a dar un brinco en los bordes de la pantalla en la que nos encontramos como si de un acto de fe se tratase, llegaremos a la siguiente continuando dicho movimiento. El Árbol del Mundo es un lugar peligroso y esas pequeñas triquiñuelas nos facilitarán seguir con vida. Como anécdota curiosa en mis inicios como jugadora, me sentí terriblemente estúpida al averiguar que el desplazamiento era posible tanto a izquierda como derecha, puesto que mi obvia inexperiencia me hacía pensar lo contrario y el comienzo supuso un horrible drama para mí pensando que me quedaba atascada ya para siempre cuando sólo llevaba unos minutos de juego.

En el viaje, nuestro hombre parará por diversos pueblos, llenos de gente deseosa de compartir unas palabras, las mencionadas anteriormente iglesias para recoger un mantra más que anotar, herrerías o incluso médicos para curar las heridas infligidas en el protagonista... Y algo que me resultó curioso siempre que lo he recordado: un vendedor cuya imagen es un hombre que fuma. Pero no sé qué me resultó más extravagante en esto: si tener a alguien con un cigarro en la boca en una historia con un tono más medieval que otra cosa, o el hecho de mostrar a un fumador en un videojuego de esa forma tan gratuita. Que no tengo nada en contra del tabaco, pero ya se sabe que siempre se ha tenido cuidado con lo que es y no es políticamente correcto, especialmente cuando antes se tenía aún más en mente la errónea creencia de que los videojuegos son cosa de niños.

Podríamos decir que este RPG tiene todo el estilo de los llamados Metroidvania, puesto que si queremos lograr nuestra misión con éxito, deberemos llevar al héroe por todo ese Árbol del Mundo avanzando



pero también retrocediendo a sitios conocidos para hallar nuevos objetos que no pudimos conseguir anteriormente. Todo es un mundo abierto en el que tendremos la posibilidad de movernos con libertad, siendo cada vez más poderosos y pudiendo vencer con facilidad a enemigos que en paseos previos tuvieron una elevada fiereza.



Es cierto que a veces los controles se antojan algo frustrantes y muchos saltos serán repetidos entre bufidos por culpa de dicho control, que también se ve afectado a la hora de atacar o usar las magias, pero la simpleza de la mecánica del juego hará que pronto nos hagamos a sus mandos y acabemos echando la culpa de nuestras torpezas a la IA de los enemigos (aunque sintiéndolo mucho por nuestro orgullo, en muchas ocasiones será fallo nuestro). En otras ocasiones, el sentirnos inútiles frente a ciertos enemigos nos llevará a buscar una nueva estrategia para acabar con ellos. Puede que un arma más larga o el colocarnos en otra situación dentro de la pantalla hagan de ese enemigo que no para de atacarnos la criatura menos dañina de nuestro camino.

Es curioso ver cómo en una época en la que se buscaba el color en los juegos, un aspecto vistoso en la mayoría de títulos, en Faxanadu no ocurre de esta manera, predominando tonos marrones y verdes o un aspecto oscuro y apagado en ciertas partes. Está claro que recorremos un mundo que es un gran árbol y no hay sitio para otros colores, dando un semblante aún más solitario y frío al héroe en su aventura.

Siempre me resultó triste ver cómo un título tan completo como este RPG pasó sin pena ni gloria para muchos, siendo un total desconocido entre una ingente cantidad de jugadores. Sus mecánicas, el tener una historia más elaborada que un simple plataformas, su inolvidable música que aún hoy día sigo tarareando o su dificultad (porque sí, esto es un hecho positivo a tener en cuenta) hacen de este juego una obra muy recomendable, con algunos aspectos muy interesantes y novedosos para la época, y que hoy provocarán nostalgia e incluso sorpresa. Faxanadu no es el típico título que se menciona al hablar de la NES, pero esta aventura en 8 bits me hizo descubrir nuevos mundos y posiblemente me hizo tener una perspectiva desde muy temprana edad de los videojuegos que nunca hubiera sido la misma si no fuera por él. Un juego lleno de magia y puro amor a las aventuras más clásicas. ¿Cómo resistirse a probarlo?

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los números en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este número era:

RetroManiacos - ¿Es el retro una moda? ¿Es 'postureo'? ¿Qué pensáis de las repros?

Marina.N.T dice:

Sobre si el retro está de moda: No sé si lo retro está de moda, pero sí está de moda el pixel art minimalista mezclado con otros efectos digitales, además de que está incrementando la innovación en cuanto al gameplay de muchos juegos de bajo presupuesto. Como tenemos mejor tecnología y muchas herramientas disponibles, se aprovechan mejor para sacar mecánicas más jugosas (y/o de manera más sencilla que antaño) y gráficos más pesados en caso de utilizar grandes resoluciones y efectos digitales como el 'glow'. Esto lo comento a pesar de que se siguen haciendo juegos realmente retro con las limitaciones como las de antaño. Están los de Fasebonus/1985 Alternativo o los MojonTwins, por poner dos ejemplos que conozco más de cerca. Hay más, claro está, pero siguen siendo pocos quienes desarrollan juegos con las limitaciones de los videojuegos más antiguos. En todo caso, me parece muy bien que se desarrollen todo tipo de juegos. Lo bueno es que ahora los AAA o los juegos de bajo presupuesto conviven bastante bien. Sobre las repros: Pienso que mientras una persona tenga permiso para comercializar el contenido (o sea suyo), lo venda a un precio razonable y sin engañar a nadie (aclarando que es una repro), no me parece mal. De lo contrario, obviamente sí que me parece mal. No hay más.

Pedja dice:

Es cierto que se lleva mucho en la actualidad la corriente defensora a ultranza de cualquier videojuego que huela a cartón ajado por el paso del tiempo. No obstante, el llamado 'postureo' no es algo nuevo. De toda la vida han existido personas impersonales, que se adhieren sin tapujos a la moda que tire con más fuerza en cada momento. Con todo, yo creo que se puede esgrimir una justificación bastante sólida en favor de recuperar tiempos pasados, y es que las compañías que actualmente se encargan de nutrir al panorama lúdico digital con triples A están claramente estancadas. Algo que se acrecienta aún más al comprobar el raquítico estado de salud del aún joven catálogo de la generación de consolas recién estrenada.

6128 dice:

Lo retro está de moda. Lleva casi una década de moda pero en los últimos cuatro años se ha sumado mucha más gente que nunca, y ya más que una moda es toda una corriente. Hay gente que lleva toda la vida coleccionando retro, y ahora su afición avanza en paralelo a muchas otras personas que se han subido al carro en los últimos años. Es una moda sana, o al menos lo era hasta que empezó con más fuerza el tema de la especulación. En cuanto a los repros yo lo veo bien siempre y cuando se vendan como tal y no se pretenda hacer pasar una repro por original. Hoy en día se siguen programando juegos para ordenadores y consolas que hace décadas que dejaron de comercializarse. No son repros exactamente pero el acabado final intenta ser lo más parecido posible a los juegos de aquellos maravillosos años. El gustazo de jugar por ejemplo a una cinta de un juego de Spectrum, Amstrad o un cartucho de Mega Drive de los que se programan hoy en día en el equipo original justifica el precio de estos artículos.

Yahya Cabello dice:

Yo diría que no. La mayoría de la gente no tiene ni idea de qué es el retro y cuando se lo muestras ponen cara de poker y te dicen que estás loco por gastarte dinero en basura… Muy hipócrita por su parte ya que esa misma gente es la que luego inflan los precios del mercado de segunda mano fastidiando nuestras búsquedas de material. En cuanto al postureo… Esto es como en otros mundillos: siempre habrá el que se las da de entendido y no tenga ni idea de lo que está hablando. Sobre las repros las hay muy conseguidas que nos ayudan a tener nuestros rincones llenos con una librería de juegos físicos que nos gustan. Cumplen su cometido y es mucho más económico. Si los especuladores se relajan y explota la burbuja (parece que no aprendemos de nada en este país) no habría necesidad de comprar reproducciones.

Felipe Monge dice:

Hola; Llevo ya un tiempo pensando en lo mismo. ¿Será el retro como un pozo de petróleo?... ¿te hartas de información y curiosidades jugosas hasta que al final se "seca"?... llegará un momento en que sabremos prácticamente todo lo necesario de esa época. Sabremos como se hicieron nuestros juegos míticos, en que se basaron, que referencias se usaron... todos los juegos cancelados y los que salieron en tierras lejanas y no llegamos a ver hasta que llegó la emulación...tendremos las romsets completas desde la Vectrex hasta la Nintendo 64... todo... ¿y luego que? Yo personalmente apuesto por los que no dejan el retro y siguen programando para viejos sistemas alargando la historia. Además llega un momento en que todo lo actual se convierte en retro. PSX ya se considera prácticamente retro. En 5 años las PS2, XBOX, Dreamcast y GameCube lo serán... Esta afición se marca a fuego durante una época de nuestra vida. A mi me tocó con Super Nintendo/Megadrive.... a mis sobrinos les ha tocado con WiiU y PS4, 3DS, etc. A muchos de ellos les dará la nostalgia fuerte y volverán a jugar a Mario Kart 8 dentro de 25 años, seguro. Sobre las repros. La verdad es que no las veo mal siempre y cuando sean honestas. Una repro ha de ser una forma alternativa y asequible de tener un juego de otra forma imposible debido a la demanda, pero no una nueva forma de especulación. Deben informarte que es una repro y tener un precio acorde a su naturaleza, ¡no inflado como el pez globo del Parodius!

Tributo P Layers dice:

Lo retro esta de moda, sin duda, pero aquellos que amamos los videojuegos retro, siempre los mantendremos de actualidad, porque crecimos con ellos y forman parte de nuestra infancia, ocio y de nuestra propia personalidad. Somos *retromaniac* hasta el infinito y mas allá.

Adol3 dice:

Es la moda, nenes, y se está creando una situación de lucro, malestar y aprovechamiento en torno al mundillo, que lo puede llevar a su fin. ¿Fin de la moda? ¡Bien! Repros, una opción más, necesaria en unos casos y lacra en otros...

Óscar Martínez dice:

Creo, que el tema de lo retro, no se puede centrar solo en el entorno de los juegos. Pienso que es algo que viene ligado a los cambios generacionales. Es normal sentirte ligado emocionalmente a algo que te hace recordar buenos momentos. Por otro lado la cuestión de considerar un juego nuevo con aspecto retro de RETRO creo que no es justo, hay verdaderas obras de arte que sencillamente se deben considerar como lo que son JUEGAZOS sin más ¿Acaso cuando miramos un gran cuadro nos cuestionamos si tiene aspecto retro? ¡NO! solo nos centramos en lo que vemos y lo que nos hace sentir. Eso es lo que me pasa cuando juego a un buen juego. El caso de los aprovechados, cuando el dinero asoma los desalmados se levantan de sus tumbas, para hacer de zombi en 'plants vs zombies' para meterse en la casa del negocio. Solo un consejo pequeño saltamontes: "Sé planta, no zombi" ;)

Tiex dice:

Los juegos retro, a día de hoy, se están convirtiendo en una moda en referencia a: "Hablar de juegos retro es



Una reproducción completa de uno de los juegos para SNES más cotizados en su versión original. Imagen: Melbourne Console Repros

marcar tendencia”.

Está claro que unos estarán más capacitados para hablar de un juego retro que otros, porque conocen los juegos o porque los disfrutaron en su momento, en su contexto temporal, pero también es cierto que los juegos están ahí para jugarlos, al alcance de cualquiera con un mínimo de interés y no es necesario tener las consolas originales, ni los juegos, para disfrutarlos. Por otro lado, veo un error hablar de juegos retro en referencia a los juegos que se lanzan actualmente con estilo retro. Sería mejor hablar de ellos como pixel art o como juegos estética retro. En el tema de las reproducciones de juegos siempre y cuando no se intente vender una como si fuera original y se identifique de alguna forma, informando que se está vendiendo una reproducción, no lo veo mal. Cada cual es dueño y señor de su dinero y puede gastarlo como quiera. Otra cosa es encontrarte juegos reproducidos, con carátulas mal fotocopiadas y manuales impresos de forma cutre e intentar vendértelos como si fueran juegos completos y originales, como sucedió en esta pasada RetroMadrid 2014. En ningún sitio informaban de que eran reproducciones, y eso, no me gusta. Por no decir que incluso se vendían a precio superior de lo que se puede encontrar una copia original en Internet.

SLP Administrator dice:

No es una moda, es simplemente que los niños que crecieron jugando a NES hoy son treintañeros o cuarentones con dinero que han dejado de salir todos los viernes y sábados, y están dispuestos a dejarse una pasta en los juegos que siempre quisieron tener. La edad media del consumidor habitual de juegos se sitúa ya en los 30. No es una moda, es que los viciados de siempre hemos crecido y ahora tenemos dinero para gastar. Las repros están bien, siempre que se vendan como lo que son y al precio que les corresponde.

locomosxca dice:

Desde hace unos años se ha convertido en una moda con la cual también se especula y mucho, es un filón que las grandes compañías quieren explotar a través de compilaciones de varios juegos poniéndoles nombre como Namco Museum sin aportar nada, tan solo intentando chuparnos dinero (intentando terminar con el mercado de segunda mano), o también a través de servicios como PSN. Además de todo eso terminan arremetiendo contra páginas de aficionados por publicar roms, caratulas, etc. sin su permiso. Creo que los que apoyamos el retro con nuestros blogs, webs o foros tendríamos que estar más bien considerados por las compañías, ya que gracias a nosotros la gente de hoy conoce la historia de los videojuegos. Sobre las reproducciones opino que si fueran legales estaría bien, pero como la mayoría son reproducciones no legales con ganas de ganar dinero a costa de los aficionados o coleccionistas no me parece bien. Por ejemplo, a mi me encantaría tener una reproducción fiel a la versión original del Penguin Adventure (MSX) pagando un precio asequible (los juegos de Retroworks es una muestra) ya que la tecnología a día de hoy creo que es barata y no pagar los 80€ que se piden estando usado. Pero es un sueño que no creo que se haga realidad.

Lou Martian dice:

No creo que sea una moda. Las mecánicas de los juegos modernos están muy distanciadas de la época de los 8 y 16bits, mucho más próximas al arcade, y somos muchos los que en nuestras casas seguíamos dándole caña a la Mega o a la Super, pero claro, no podías hablar con los demás de estos juegos, porque estaban más interesados en los actuales. Así que callabas, pero la fiebre por lo retro siempre ha estado ahí y es en estos últimos cuatro años coincidiendo con el auge de los canales de youtube y podcasts que el fenómeno es mucho más visible. Y es que creíamos que éramos parte de una pequeñísima y selecta minoría y nos hemos dado cuenta de que aún siendo minoría somos un montón Sobre las repros veo bien que existan pero veo ilógico que se vendan a distintos precios (llegando a burradas) dependiendo del juego porque parten de un mismo cartucho original y una misma memoria reprogramable... ¡la única diferencia son los cuatro datos que llevan dentro!

Javi Ortiz dice:

¿Lo retro está de moda? Sí, sin duda... pero en muchos medios: música, cine (con continuos remakes o películas basadas en temas de los 80’s, etc...) y la razón es bien sencilla, la gente de entonces ahora tenemos de 30 hacía arriba, con dinero que no teníamos antes (el que tiene trabajo claro) y posibilidad de consumir... de ahí que se nos preste atención... pero esto afecta en todos los sentidos, buenos y malos y entonces surge el tema de siempre, la especulación aprovechando ese efecto nostalgia y se encarece todo de mala forma con la excusa de que es viejo... buscado, etc... en fin, no se si esto será pasajero y luego todo volverá a su cauce (eso espero) pero no me extraña nada que algunos se suban al carro con ello porque “vende”, en especial los youtubers que es un mundillo muy de modas.

Sintoniza tu PODCAST



Retro Pulpodcast

Nuestros amigos de Pulpofrito se reúnen cada dos semanas para su ración de videojuegos retro. Al principio de carda programa disfruta además con la sección ‘Haciendo el indi’ con RetroManiac. www.pulpofrito.com



Fase Bonus

www.fasebonus.net



El Mundo del Spectrum

www.elmundodelspectrum.com



Retro entre Amigos

www.retroentreamigos.com



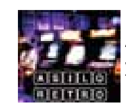
MSX Extendido

http://msxextendido.blogspot.com.es



RetroActivo Podcast

www.retroactivo.es



Asilo Retro

www.asiloretro.com



Machacándonos el Joystick

www.machacandonos.com



El Club Vintage

www.elclubvintage.com



Viciados Podcast

http://goo.gl/A72Az7

TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!

1



Super Castlevania IV
(Super Nintendo)

2



D&D Shadows over Mystara
(Arcade)

3



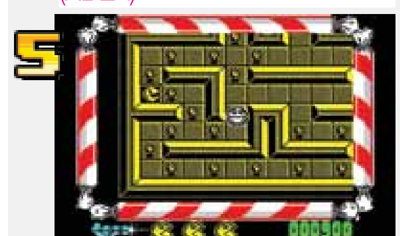
Super Scramble World
(Amiga)

4



Braid
(XBLA)

5



MadMix Game
(Spectrum)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a: retromaniac.magazine@gmail.com



SOY RAMÓN, UN RETROMANIACO QUE CADA VEZ SE ENCUENTRO MÁS ENGANCHADO A ESTE MUNDO DE LA DÉCADA DE LOS 80´S. CONSIDERO ESOS AÑOS FASCINANTES PARA LOS AMANTES DE LAS CONSOLAS, ORDENADORES Y DEMÁS 'CACHARRITOS'. AUNQUE SIGO CON LAS TECNOLOGÍAS ACTUALES, ¡PARECE QUE ESA DÉCADA ME ME TIENE HIPNOTIZADO!

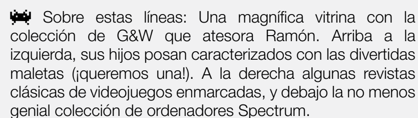
Todo empezó cuando sacando un Scalextric del desván de mis padres para enseñarlo a mis hijos. Me encontré por sorpresa mi primer Spectrum, un ZX81, junto con un montón de cintas de cassette, las cuales, de forma anecdótica cayeron sobre la cabeza de mi hijo pequeño. A partir de entonces me dediqué a coleccionar todos los modelos de Spectrum, y cuando acabé parecía que me faltaba algo, así que pasé a las consolas de mi niñez. Máquinas Pong, Nintendo, PlayStation, NES, etc, aunque la que me marcó más fue la Videopack G7000 de Philips. Ahora estoy centrado en terminar la colección de las Game&Watch. Es increíble como aquellas pequeñas maquinitas son tan resistentes al tiempo. No sólo mi fiebre ha llegado a las maquinitas sino también cuando viajo gracias a unas simpáticas maletas que parecen reproducciones de Spectrum y Game Boy.











Sobre estas líneas: Una magnífica vitrina con la colección de G&W que atesora Ramón. Arriba a la izquierda, sus hijos posan caracterizados con las divertidas maletas (¡queremos una!). A la derecha algunas revistas clásicas de videojuegos enmarcadas, y debajo la no menos genial colección de ordenadores Spectrum.





Ramón también ha ido recuperando algunas de las consolas con las que disfrutó años atrás como Super Nintendo o PlayStation, sin olvidar algunas máquinas 'algo más vetustas', como las tipo Pong, y que en este caso se trata de una Interton 2400, una de las más famosas, fabricada en Alemania. Está basada en el Chip AY3-8500 de General Instruments y utiliza pictogramas en lugar de texto para evitar problemas de comprensión según el país donde se vendiera. Debajo una muestra más de las G&W.



Sobre estas líneas algunos juegos para Spectrum y la consola Videopac G7000 de Philips. Lanzada en 1978, también se la conoce como Magnavox Odyssey² y es considerada como la primera videoconsola de videojuegos. Arquitectura Intel 8048 de 8-bits micro controladora con velocidad 1.79 Mhz.La consola fue vendida bajo muchas marcas diferentes en Europa (Radiola, Schneider..) e incluso llegó a aparecer un modelo con monitor en blanco y negro incorporado (Videopac G7200).





RetroVIP

Bienvenidos a nuestra nueva sección, donde charlaremos con personas conocidas que poseen alguna relación con los videojuegos. En esta segunda entrega hablamos con el conocido cómico de radio y televisión Berto Romero

En RetroManiac nos hemos empeñado en destapar el pasado (y presente) jugón de los famosos que se nos pongan a tiro. En este número tenemos a uno de los humoristas de más éxito en los últimos años. Nacido en Manresa (Barcelona) y crecido en Palamós, comenzó en la radio y se hizo muy conocido en televisión: primero en TV3 y posteriormente le llegaría su gran éxito a nivel nacional de la mano de Andreu Buenafuente en Antena 3. Desde pequeño, casi sin quererlo, se dio cuenta de que era gracioso y ahora pasea su talento natural por televisión, radio, teatro y cine. Este mismo año ha estado nominado al Goya al mejor actor revelación y, aunque está hasta arriba de trabajo y compromisos, aparte de sus tareas como padre de tres pequeños, ha sacado un poquito de tiempo para contestarnos a unas preguntillas. Vamos a conocer los vericuetos frikis de Berto Romero.

Han pasado muchos años pero ¿recuerdas cuál fue tu primera experiencia con los videojuegos?

El Pong, de Atari. Mi hermano lo ganó en un concurso de caramelos Sugus, enviando un montón de envoltorios por correo. Se conectaba a la tele. Mítico. Luego vinieron las recreativas en los bares del pueblo y los primeros Spectrum.

¿En el recreo en qué bando peleabas, eras de los de SEGA o de los de Nintendo?

A mí siempre me tiró más Nintendo. No sé por qué, la verdad. Supongo que Mario me parecía un tipo más guay que Sonic, del que no tenía claro ni tan siquiera qué clase de animal era.

Aunque las madres son las grandes enemigas de nuestros recuerdos materiales, ¿conservas alguna maquinita o videojuego de tus tiempos mozos que atesoras en algún lugar especial hasta que tu pareja la mande al trastero mientras urde algún plan para deshacerse por completo de ella?. Sí, me ha pasado hace poco grrrrr.

No, pero porque no soy de guardar nada yo. No soy nada fetichista, y no conservo trastos. Cada época de mi vida ha tenido sus cachivaches y todos se han ido yendo. Me gustaría emocionarme con los objetos pero no me sale. Eso no quita que cuando echo mano a un trasto vintage lo flipo muy fuerte.

¿A qué juego le has echado más horas en su infancia?, dinos ese con el que tus padres te amenazaban con tirar ese aparato del demonio por la ventana si no ibas ya a la mesa.

Al Fernando Martín para Spectrum le eché mucho vicio, y a uno llamado "La Abadía del Crimen" para mi Amstrad PCW. Curiosamente, gané este ordenador en un concurso de dibujo del programa de televisión "Plàstic", presentado por Tinet Rovira y David Bagés. Otro premio, sí, sí, muy fuerte. También recuerdo, aunque ya de más mayor, épocas muy fuertes con el Tetris y el Doom. He soñado muchas veces con encajar piezas y recorrer pasillos con un lanzallamas…

Ahora quizás la pregunta que más te va a costar contestar. Sin complejos Berto: ¿eres más de Lara Croft o de la Princesa Peach?. Contesta con



También en las ondas. Berto y Buenafuente comparten también programa en la radio con 'Nadie sabe nada'



el corazón y no con las hormonas.

Princesa Peach, lo reconozco.

Si pudieras entrevistar al equipo creador de cualquier juego, ¿de cuál sería?

Quizá a la gente que hizo el Ghost and Goblins. Le tengo mucho cariño a ese juego, la verdad. Me encantaba como le saltaba la armadura al tipo. Es una imagen que tengo enquistada en el cerebro desde mi niñez.

Si tuvieras que hacer un monólogo sobre las aventuras y desventuras de un personaje de videojuego, ¿a cuál elegirías?. Ojo con la respuesta, porque como nos guste la idea te haremos un escrache hasta que lo veamos por televisión.

Buf, no sé, la verdad, hay tantos… Bromas aparte, creo que ha llegado el momento ya de hacer un buen monólogo nostálgico sobre videojuegos. No sé si lo haré yo, pero alguien tiene que recoger este guante y ponerse al tema.

Tú te dedicas al humor en distintos medios, así que como gran experto en la materia ¿hay algún juego que recuerdes que destacarías por su sentido del humor?

Sin duda Day of the tentacle, de LucasArts. Recuerdo haberme reído con ganas con ese juego. Una aventura gráfica cojonuda, con un guión estupendo, lleno de guiños y chistes muy buenos. El Larry también era gracioso pero para mi gusto Day of the tentacle está en lo más alto del podio de los juegos humorísticos.

Esto puede ser doloroso pero...¿cuál es el peor juego al que te has enfrentado, el mayor "truño" o "ñordo"?

Sinceramente, no lo recuerdo. Cuando no me ha gustado un juego lo he descartado demasiado pronto como para guardar ni tan siquiera un recuerdo. ¡Solo hay sitio en el corazón para los buenos momentos!

Ahora mismo te podemos ver en "En el aire" en LaSexta, te podemos escuchar en la SER en el programa "Nadie sabe nada", has hecho tu primer papel importante en cine en la película "3 bodas de más", estás en el teatro con tu espectáculo "Sigue con nosotros"... no paras. ¿Tienes tiempo para mantener la afición por los videojuegos?. ¿A qué estás jugando ahora en tus ratos libres?. Ahora nos dices que a un RPG de 100 horas de duración y nos caemos patidifusos.

Tengo muy poco tiempo libre, pero hoy por hoy cuando conecto la consola me voy directo al GTA V, y por lo que estoy comprobando, me da la sensación que tengo para un periodo bastante largo y entretenido. ¡Viva Trevor y sus despertares!

-Aparte de los juegos retro, también nos ocupamos en la revista de la escena "indie". Una de tus señas de identidad son esas gafas de pasta que llevas siempre, aunque según tenemos entendido ni siquiera llevan cristales. Postureo, que se dice últimamente. ¿Eres "gafapasta" en cuanto a videojuegos?. ¿Has probado las nuevas tendencias que parecen alejarse del sota, caballo y rey del videojuego clásico o todo esto te suena a chino?

Bueno, bueno, mi postureo data de 1998, que es cuando empecé en los monólogos y me calcé unas gafas sin cristales para crearme un personaje, así que se trata de un postureo vintage. En cuanto a videojuegos, la verdad es que no puedo experimentar demasiado y tengo que ir bastante a tiro fijo por falta de tiempo. Recuerdo haber jugado al Heavy Rain, por recordar un videojuego que me pareció innovador, y de la misma gente tengo ganas de echarle un ojo al Beyond:Two Souls, pero no conozco mucho las nuevas tendencias. No sé si va por aquí lo que me preguntáis, la verdad.

¿Hay alguna pregunta que te tendríamos que haber hecho y se nos ha escapado?

Yo creo que no. No me da la sensación de que se me haya quedado ninguna respuesta en el cargador.

Muchas gracias por atendernos Berto. Que todo te vaya tan bien como hasta ahora.

Agradecimiento especial para nuestro amigo Martín Expósito por hacer posible esta entrevista.


0 ×00

El perfecto plataformas portátil. Nada mejor que un nuevo título de Mario para el estreno de una consola de Nintendo, aunque en esta ocasión, Super Mario Land acabó convirtiéndose en una de las entregas más 'diferentes' del fontanero.

Super Mario Land



SISTEMA: GameBoy
AÑO: 1988
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Nintendo R&D1
PUNTUACIÓN: ****

En la primavera de 1989, veía la luz uno de los principales baluartes de Game Boy, Super Mario Land, cartucho firmado por Shigeru Miyamoto pero en el cual, el recordado Gunpei Yokoi había dejado una profunda huella.

Para estar a la altura de las circunstancias, el equipo creativo del R&D1 decidió trasladar la acción de este nuevo capítulo del fontanero a una nueva región, Sarasaland, que suponía un importante contraste a lo visto con anterioridad en el Reino Champiñón. Eso sí, lo que no sufría muchas variaciones era el argumento, Bowser dejaba paso a Tatanga el extraterrestre, que irrumpía en Sarasaland secuestrando a la princesa Daisy e hipnotizando a todos sus habitantes para ponerlos en contra de Mario.

El viaje del fontanero le llevaba por 4 zonas bien diferencias, comenzando por las pirámides de Birabuto, pasando luego a las mediterráneas zonas de Muda, visitando los antiguos monumentos de piedra de Easton, y concluyendo nuestro periplo en la oriental Chai, donde afrontábamos el enfrentamiento definitivo contra el invasor Tatanga, a lomos de un aeroplano nos batíamos en duelo contra su nave espacial. Sí, porque esta entrega suponía el estreno de los vehículos en la saga, también recorríamos el fondo marino a lomos de un submarino con torpedos y todo.

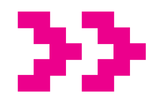
Los enemigos también sufrieron algunas variaciones, las tortugas llevaban bombas ocultas en su caparazón, había un gran número de nuevas incorporaciones en los reinos de Sarasaland y los jefes finales tenían poco que ver con lo que nos tenía acostumbrados la franquicia por aquel entonces. Pero Mario no se quedaba corto, ahora contábamos con una bola de fuego remozada con la que incluso podía recoger monedas.

Todas estas variaciones dieron lugar a uno de los Super Mario más bizarros de la historia de la compañía, quizás por eso no se ha decidido reutilizar casi ningún tipo de material para nuevas entregas. Una pena, puesto que para los usuarios es uno de los títulos más queridos del fontanero, y además, de los más vendidos de su historia.



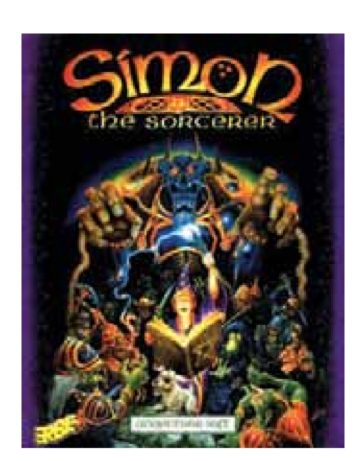
"Hay algunas cosas que los niños no deberían tener que soportar...

...ser transportado a una dimensión extraña llena de duendes, enanos, magos, swamplings estúpidos y gigantes durmientes son sin duda, algunos de ellos"



Cambiar por completo el esquema de un estudio de desarrollo de videojuegos nunca tiene que ser fácil. Por eso sorprendió como a mediados de los 90 la 'pechonalidad' de Elvira pasó a convertirse en un ingenuo aprendiz de mago que mete la pata cada vez que abre la boca. ¿Y quiénes están al otro lado de la pantalla tratando de arreglar los numerables desaguisados? Lo habéis adivinado... vosotros mismos...

Sistema: PC | **Publica:** ERBE | **Desarrolla:** Adventure Soft | **Lanzamiento:** 1994 | **Género:** Aventura Gráfica | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 6.990 ptas.



Simon the Sorcerer es una aventura gráfica creada en 1993 por Adventure Soft, una compañía desconocida por entonces y que en pocos años sería mundialmente conocida como los creadores de la saga "Simon".

Quizás lo que no se conozca de Adventure Soft es que antes de 1992 tenía otro nombre, concretamente Horror Soft. Éste icónico nombre seguramente nos hace "volver" a la década de los 90 y recordar títulos como "Elvira, Mistress of the Dark", "Elvira II: The Jaws of Cerberus" o "Waxworks", producciones todas ellas del mismo estudio, separadas de la idea más pura de la aventura gráfica, pero con muchos detalles y aspectos cercanos al género.

Volviendo a la idea de que los juegos de Horror Soft compartían muchos aspectos con el género de aventuras gráficas, la utilización del mismo motor para todos los juegos nombrados anteriormente nos confirma el hecho. Al final no es tan extraño que un juego como "Elvira II: The Jaws of Cerberus" comparta el mismo motor que "Simon the Sorcerer". Hablamos de "AGOS" y en "Simon the Sorcerer" está claramente inspirado en el SCUMM de Lucasarts, con un listado de acciones representadas por verbos junto a un inventario gráfico en la parte inferior de la pantalla.

El aspecto gráfico del juego es muy destacable por las fluidas animaciones que mueven a



los personajes, o la cantidad de detalle de los diferentes escenarios que podemos recorrer. Es fácil dejar por momentos el manejo del personaje para admirar los fondos e intentar localizar pequeños detalles que complementan perfectamente la historia. Y precisamente cuando dejamos a Simon sin hacer nada es el momento en que comenzamos a ver el tono humorístico (y sarcástico) de la aventura, ya que nuestro mago no tarda en sacar un walkman de su sombrero y ponerse a escuchar música. Y esto es una norma predominante durante toda la aventura, haciendo que el jugador pase un rato ameno y muy divertido.

La música es diferente en cada escenario y muy apropiada, aunque algún estribillo puede llegar a ser algo repetitivo. De todas maneras el tema principal está muy conseguido y es reconocible fácilmente por cualquier jugador que haya pasado más de cinco minutos controlando a Simon.

Se distribuyó inicialmente en formato disquetes, aunque posteriormente apareció una versión que incluía como novedad las voces de los diálogos en inglés y eliminaba la protección anticopia. En los sistemas operativos actuales es posible volver a jugar a este juego mediante dos posibilidades: o bien emplear un emulador de MS-DOS como Dosbox o la máquina virtual de SCUMM llamada ScummVM. También tenemos la posibilidad de jugar a las versiones para Android e iPhone que están adaptadas a pantallas táctiles y tienen mejoras técnicas.

Qué decir de Simon the Sorcerer, ¡ESE JUEGAZO! Todavía me acuerdo de cuando me lo pasaron, al lado del pino, un domingo por la mañana viendo jugar al amateur de un club de fútbol local. Rápidamente me subí a mi casa que tenía al lado del campo y me metí un vicio tremendo.

Bueno, vamos a por el argumento. Un día Simon está en el desván y se le abre un libro y con él una puerta. Él y su perro la atraviesan y se encuentran en otro mundo, donde se entera que tiene que rescatar a un mago llamado Calypso de las garras del malvado Sordid, ¡uhhh! ¡qué miedo! Lo cierto es que el juego es canela y a mi siempre me ha recordado a las historias de Tolkien. No es porque yo sea un tontico y me emocione con los magos... ¡No! Hay evidencias, por ejemplo: un anillo que te hace invisible, ¡oh qué casualidad!, como Bilbo y Frodo; un mago amigo en apuros, ¿como Gandalf?; un personajillo que habla consigo mismo, pequeño, que está en un pantano... ¡Al verlo sabemos que es Gollum!; el malo: Sordid, sospechosamente parecido a Sauron. ¿Qué más, que no me acuerdo? Ah, si, un dragón dormido, con un gran tesoro ¿no os suena al Hobbit?... En fin, por no seguir con los enanos y más personajillos. Para los jugadores más infantiles también hace acto de presencia Rapunzel y la bruja de Hansel y Gretel, entre otros. Los gráficos son a lo Monkey, la música al final te la sabes de memoria, y se utiliza el típico interfaz similar al SCUMM de Lucasarts. ¿Qué más quieres? Yo la conclusión la saqué muy rápido: me regalé jugando a Simon y no paré hasta acabarlo. Es de los pocos que me he acabado y por algo será.





Consideraciones finales

Resumiendo, una muy buena y disfrutable aventura que gustará a casi cualquier jugador, y que encandilará a aquellos a los que les guste el género fantástico. Gráficamente es una aventura muy detallista y trabajada y si le añadimos el toque de humor sarcástico que inunda el juego, todo en conjunto destila un aire muy similar a otras aventuras como Monkey Island o Mundodisco.

Dos años más tarde se publicó la segunda parte, "Simon the Sorcerer II: El León, el Mago y el Armario", en la que se continúa el camino marcado por la primera parte. Y, haciendo un paralelismo de Simon entrando en la pubertad (nunca mejor dicho, ya que el humor de nuestro mago favorito se vuelve más ácido e irreverente), la aventura se hace mayor y más grande en todos los sentidos. Pero de nuevo, ...ésa es otra historia.

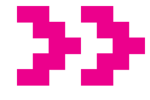
Visítanos en: **www.delac.es**



Los detalles. El juego incluye numerosas parodias de varios cuentos populares y cuentos de hadas, incluyendo a Rapunzel, El Señor de los Anillos y Jack y las judías mágicas. En la captura de arriba podemos ver a Gollum de El Señor de los Anillos pescando.

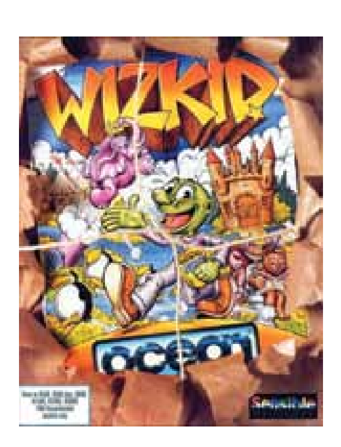
WIZKID. ¡Deliciosa locura multicolor

Toni Martín nos acerca un locurón de los creadores de Sensible Soccer o Cannon Fodder



Wizkid es único. Uno de los juegos más locos, no solo de Amiga sino de cualquier sistema de la época y es que si miramos su portada ya nos encontramos con toda una declaración de intenciones; un elefante rosa disparado por un cañón, un perro haciendo de vientre en un retrete mientras lee el periódico o ese extraño hombrecillo verde que acapara todo el protagonismo en el centro, mientras come cacahuetes por supuesto.

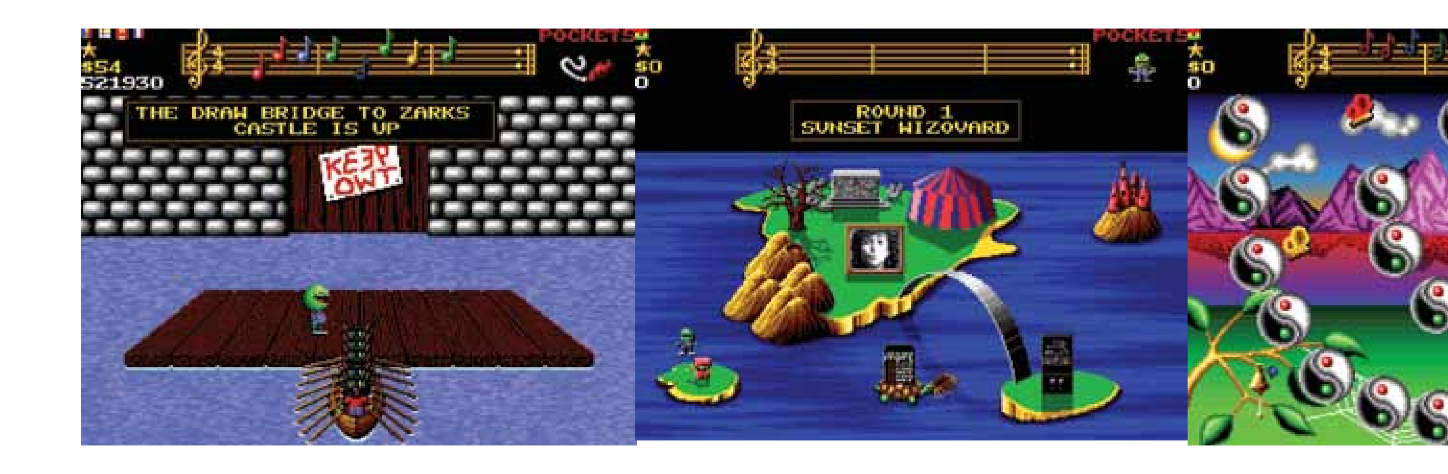
Sistema: Amiga | **Publica:** Ocean | **Desarrolla:** Sensible Software | **Lanzamiento:** 1992 | **Género:** Arcade/Puzle | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 4.990 ptas.



Sensible Software, archiconocida compañía creadora de Sensible Soccer o del fantástico Cannon Fodder, sorprendía en 1992 con una secuela de Wizball, una suerte de shooter de scroll horizontal en el que controlábamos a una cabeza verde que iba rebotando por el escenario mientras disparaba y recolectaba gotas de colores.. Lo curioso es que Wizkid solo comparte la idea de la cabeza flotante y poco más porque lo cierto es que es un juego que aún a día de hoy sigue costando catalogarlo en un solo género. Digamos que es un arcade que mezcla habilidad, puzzles y una pequeña dosis de aventura, todo envuelto en un ambiente colorido e hilarante como poco. En Wizkid todo es extraño, sin sentido pero a la vez divertido y es muy probable que hasta que no consigamos entenderlo, no empezaremos a disfrutar con él y descubrir todas las virtudes que esconde.

Para ponernos en situación, la historia empieza justo después de que Wiz (protagonista de Wizball) y su gato negro Nifta, consigan devolver el color a su mundo y se hayan retirado para disfrutar de tan merecido descanso. Wiz engendra (a saber como) a Wizkid, su hijo, y Nifta trae al mundo a 8 gatitos aunque pronto acaban siendo secuestrados por el Hechicero rata Zark, que los rapta y los deja repartidos en diferentes partes del mundo. El único que consigue librarse es Wizkid, que deberá salvar a toda la manada de gatos y como no, a su padre.

Tras un breve tutorial aprenderemos a golpear, con nuestra cabeza, a todo aquello que se nos ponga por delante con la intención de hacerlo rebotar encima de los enemigos e ir así reuniendo una serie de notas musicales que iremos coleccionando hasta completar una partitura y poder recuperar nuestro cuerpo. Una vez conseguido, deberemos comprar de entre una lista de objetos muy variopintos,



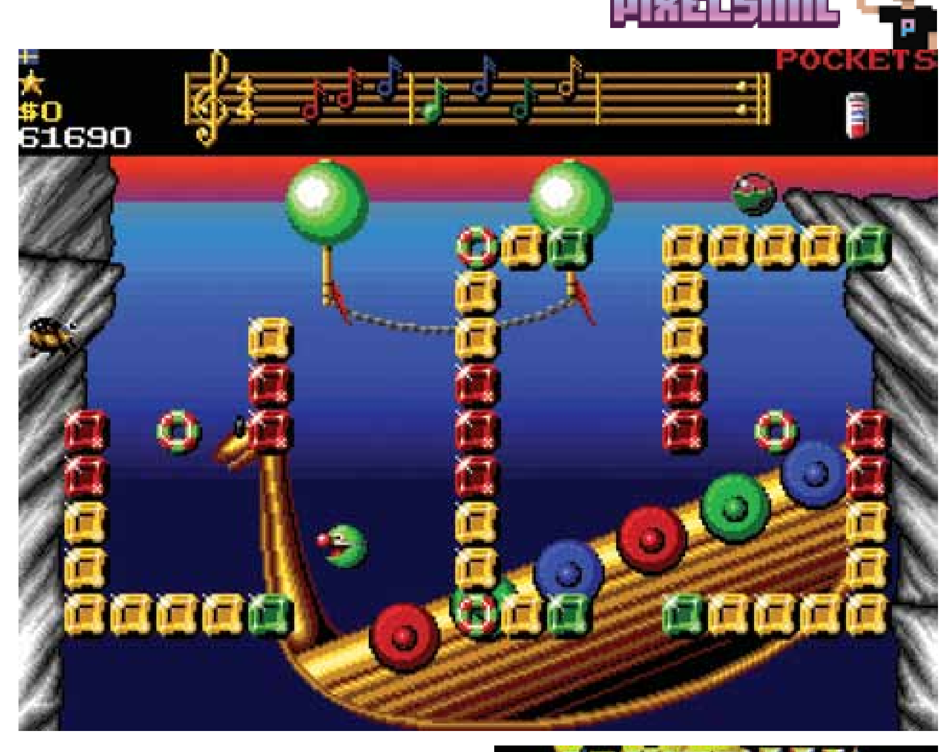
aquellos que necesitemos para ir resolviendo unos puzzles, en plan aventura, que irán transcurriendo en diferentes escenarios. A partir de aquí todo se vuelve realmente loco y es que hay coñas del tipo “echar una moneda en una máquina de profilácticos de un lavabo para inflarlo, salir flotando e ir a parar a una zona secreta” o usar una zanahoria enganchada en un palo para que un burro fiestero nos pegue una coz y nos mande a un sitio antes inaccesible. Indagando un poco más, si echamos una ojeada a su manual podemos encontrar “perlas” como referirse a la recolección de monedas doradas que llueven al terminar un nivel como “Golden Shower”. Vamos, que dieron rienda suelta a la imaginación sin tener muy en cuenta como iba a ser recibido ese producto tan arriesgado en todos su sentidos.

Es difícil reprimir las ganas de desvelar todas las coñas que encierra el título y es que es muy probable que nos pasemos el juego una y otra vez y los caminos recorridos sean distintos ya que hay variaciones, minijuegos y un sinfín de sorpresas como un pequeño homenaje a Wizball en una de sus fases o un “Asteroids” en el tramo final del juego.

Viendo los pantallazos nadie lo diría y es que a pesar de ser muy colorido no sorprende en lo visual e incluso algunos tramos parecen haberse diseñado con las ganas justas pero lo curioso es que ese conjunto descuidado y derrite-cerebros funciona y diría que es un plus a la locura que rodea al título. A menudo pienso en que un juego como éste, adaptado a los tiempos que corren y arropado en esta buena época para el indie, funcionaría muy muy bien. Ahi lo dejo.

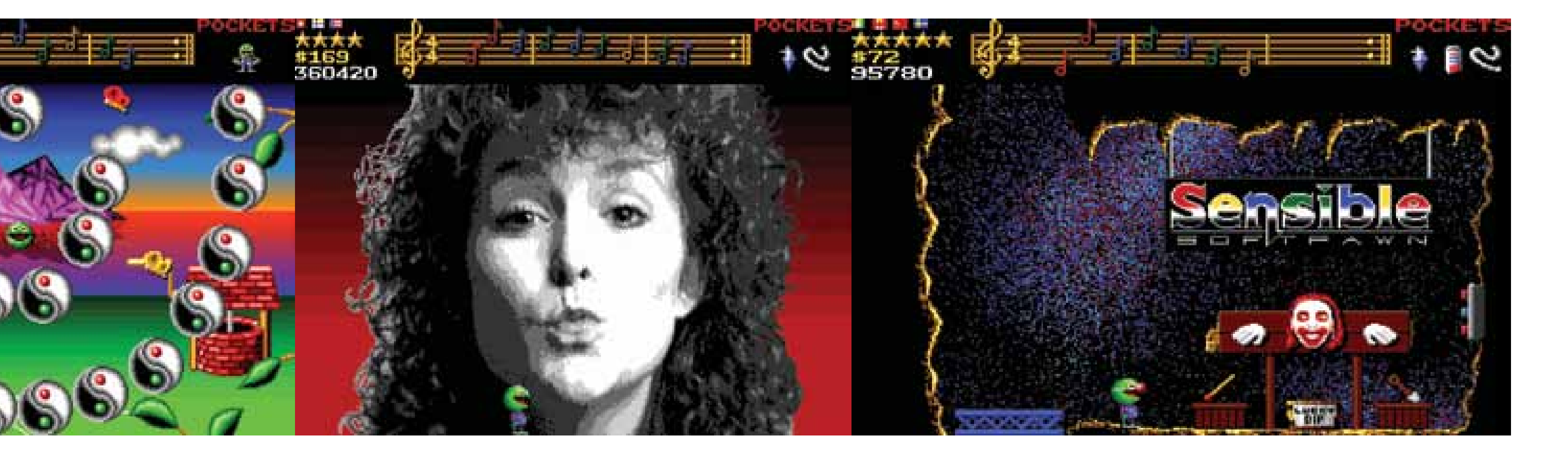
Aunque con el paso de los años ha ido cobrando cierto reconocimiento e incluso en la época tuvo algunas críticas muy buenas, en realidad Wizkid es un título bastante desconocido ya que engaña a primera vista y si no intentamos comprenderlo es probable que lo quitemos a los pocos minutos sin saber que demonios está pasando en pantalla. Además es un juego difícil, de habilidad y con fases que alternan lo absurdo con lo imposible que le hacen pensar a uno si es premeditado o fruto de la dejadez, lo que me lleva a una conclusión, es un juego muy especial.

Wizkid es el experimento de Sensible Software. Un juego sin el freno de mano echado, en el que todo vale con tal de levantar una sonrisa. No hay término medio, o te enamorará o te destruirá el cerebro.





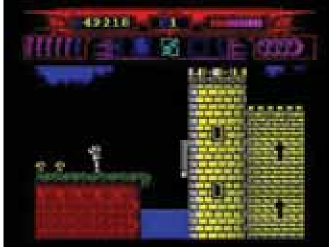
Wizball got married, had a kid. El padre de Wizkid protagonizó un juego muy distinto que salió originalmente en C64 y fue el primer bombazo de la, por entonces, joven compañía.



System 3. Como sobrevivir 32 años haciendo video juegos. De Atari 400 a PlayStation 4

Muchas empresas de software de la década de los 80 han quedado en el camino. System 3 ha sabido adaptarse a los tiempos. ¿Cuál es su secreto?





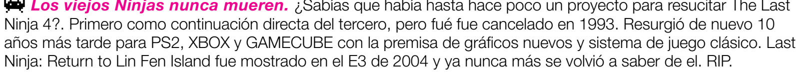
Año nacimiento: 1982
Origen: Inglaterra
Juegos destacados: The Last Ninja, Putty Squad, Constructor, Myth

Los aficionados a los videojuegos que empezamos en el mundillo durante la década de los 80 estamos acostumbrados a día de hoy a leer las necrológicas de otrora excelsas compañías que por uno u otro motivo no lograron continuar su actividad a día de hoy.

Distingo en este caso entre dos tipos: Las empresas que no supieron adaptarse a algunos de los múltiples escalones tecnológicos de la industria (ordenadores de 16 bits, aparición de las consolas) y que fueron la perdición para Ópera, Topo, Ocean, Domark, una resistente Psygnosis (que aguantó hasta 1999) sólo son un escueto recuento de los caídos. Y luego están las que fueron absorbidas por otras compañías mas poderosas y que de una u otra manera perdieron su identidad y aunque algunas mantuvieron su nombre, no pudieron hacer lo propio con su estilo y filosofía. Quizás el caso más ilustrativo sea el de Rare Software (antes Ultimate Play the Game). Pero hay otras más como Infogrames, loricell y Taito.
Ahora están las supervivientes, las que aguantan hoy a día. Las que han gestionado mejor sus recursos, ahí tenemos a Activision.
Pero yo os quiero hablar de una compañía que sigue con nosotros, en silencio, pasando casi desapercibida, pero constante. System 3 sigue viva, desde 1982 hasta hoy.. ¿Que no te suenan?. Igual International Karate, The Last Ninja y Myth te suenan más.

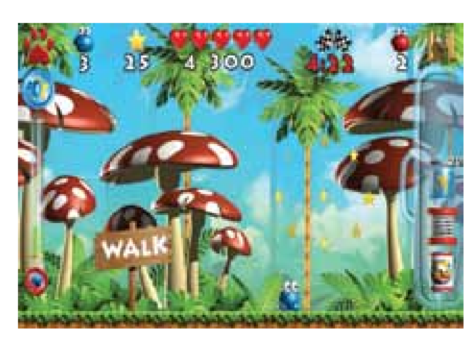
Fundada en 1982 en Londres, por un joven Marc Cale, vivió tres grandes etapas en su vida. De 1982 a 1991 (cómo System 3 Software Ltd.) Creó juegos dotados con una gran jugabilidad y que explotaban el potencial de las plataformas de 8 y 16 bits, con especial mimo en Commodore 64. Pudimos disfrutar las mencionadas sagas Karatekas y Ninjas, pero además un divertidísimo Putty Squad, el



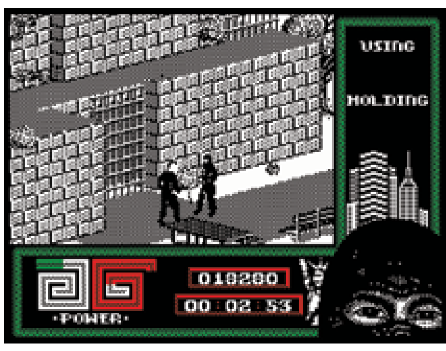


Los viejos Ninjas nunca mueren. ¿Sabías que había hasta hace poco un proyecto para resucitar The Last Ninja 4?. Primero como continuación directa del tercero, pero fué fue cancelado en 1993. Resurgió de nuevo 10 años más tarde para PS2, XBOX y GAMECUBE con la premisa de gráficos nuevos y sistema de juego clásico. Last Ninja: Return to Lin Fen Island fue mostrado en el E3 de 2004 y ya nunca más se volvió a saber de el. RIP.









Conan in Time. En 1991 Mindscape publicó Myth para NES con algún sutil cambio, como por ejemplo que el protagonista ahora era Conan "el Bárbaro", un lavado de cara a todos los gráficos (a peor), ¡ah! y el juego era una 'castaña'. Curiosamente en microordenadores el protagonista era un estudiante y en los de 16 bits un guerrero.

genial Myth , Constructor, etc. Cada juego bien merece su propio artículo.

De 1999 a 2003 (como Studio 3 Interactive Entertainment Ltd.) Marc Cale estuvo alejado de la empresa, empezó bien su andadura con Crisis Beat, Guilty Gear pero sus lanzamientos fueron cada vez más erráticos hasta llegar al International Karate Advance (GBA). La compañía no volvería a sacar más juegos como Studio 3.

De 2003 – Actualidad (System Software Limited) Marc vuelve y con él llegó la revolución. Su filosofía (visionaria) fue la de evitar los AAA y recuperar la esencia de la época de los 80: seleccionar Juegos divertidos y jugables para todos, a precio razonables y en los formatos más populares. Salvó a su empresa lanzando juegos para PS2,3,4, Xbox, PSP, PS VITA, WII, NDS y 3DS. Orgullosa de su pasado a día de hoy exhibe sus juegos desde 1982 hasta hoy en su web (www.system3.com), algo que muy pocos pueden. Su último lanzamiento, una versión de Putty Squad de 1994 está disponible para 3DS/PS VITA/PS4/XBOX 360/PS3/PC y PSN.

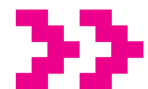
Por: Felipe Monge





Juegos perdidos: Dracula Hunter

David Torres investiga los entresijos de unos de los juegos más oscuros de entre las primeras máquinas recreativas



Una de las cosas que más me gustan sobre mi afición por los videojuegos retro es descubrir juegos que estaban completamente olvidados. A parte de jugar paso parte del tiempo buscando información sobre prototipos, sistemas que no se vieron por aquí o juegos de los que simplemente desconocía de su existencia, ya sea consultando foros, blogs, vídeos, revistas de la época o flyers. Sin embargo el juego del que os hablaré a continuación lo descubrí por casualidad gracias a un manga: Game Center Arashi, que ya por el título te hace intuir que el tema principal del mismo son los videojuegos.

Sistema: Arcade | **Publica:** Technon | **Desarrolla:** Technon | **Lanzamiento:** 1980 | **Género:** Shooter | **Jugadores:** 1



Pantalla de presentación de Dracula Hunter, Teknon Kogyo, 1980.

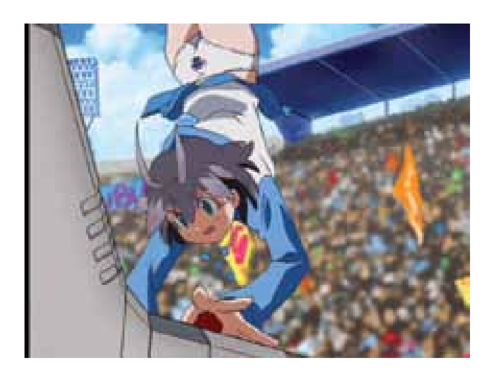
En este manga se narran las aventuras de Arashi Ishino, un fanático de los videojuegos empeñado en demostrar que es el mejor jugador, batallándose contra diversos contrincantes de la forma más surrealista que os podáis imaginar. La historia estaba dirigida a un publico infantil, de hecho se publicaba en CoroCoro, la misma revista que se publicaba Doraemon. El manga comenzó a publicarse a finales de los años 70, en pleno boom de los juegos de arcade, gracias sobretodo al mítico Space Invaders que fue toda una revolución. Pero lo interesante era además que las competiciones solían basarse en videojuegos reales y "actuales" de esa época: además del Space Invaders se aparecían Breakout, Galaxian, Pacman, Galaxy Wars, Heiankyo Alien, entre otros. Incluso presentaban una ficha técnica del juego al final de cada capítulo junto con estrategias y trucos básicos. Todos los juegos de arcade que aparecía solían ser los más populares (al menos en Japón, que ya sabemos que suelen tener sus propios gustos respecto a occidente). Pero entre todos esos juegos conocidos había uno que no conseguía identificar. Pensé incluso que a lo mejor en este caso podría ser un juego ficticio, pero tras buscar un poco de mas información comprobé que el juego existió de verdad. Se llamaba Dracula Hunter.

El juego: Dracula Hunter

Dracula Hunter (ドラキュラハンター) fue lanzado por Technon (テクノン工業 / Teknon Kogyo) en 1980, una prácticamente desconocida empresa que sólo realizó unos cuantos títulos hasta su desaparición.

También remakes. A pesar de lo poco conocido del juego en comparación con otros arcades, Dracula Hunter ha tenido el 'honor' de ser objeto de al menos un par de remakes realizados por aficionados. El juego para Windows puede encontrarse en: **http://homepage2.nifty.com/hamcorossam/**







La empresa: Teknon Kogyo

Existe muy poca información sobre la empresa que lanzó Dracula Hunter. Se sabe que sus oficinas estuvieron en Tokio, y que se conoce que al menos cuatro juegos fueron publicados por esta empresa. De ellos sólo uno, el **Beam Invaders**, está preservado y emulado en M.A.M.E. Así, tenemos: **Flipper 7** (1978) Teoricamente basado en el hardware de Videopinball de Atari; **Beam Invader** (1979); **Dracula Hunter** (1980) y **Tropical Dive** (1980).



Arriba: Fubuki Sakuragasaki, campeona de videojuegos, muestra su poder oculto en el anime Arcade Gamer Fubuki. ***Derecha y sobre estas líneas:*** Capturas del Dracula Hunter original. El juego aún sigue siendo inédito en MAME, aunque afortunadamente existen vídeos del *gameplay* en Internet.

En el juego controlamos un personaje cuyo objetivo es acabar con Drácula y proteger la mujer que está localizada en la parte inferior de la pantalla. El único arma con que el protagonista cuenta es una cruz, adelantándose en uso a nuestro querido Arthur de la saga Ghost'n Goblins, sólo que aquí curiosamente tras lanzarlo vuelve a nosotros como si fuera un boomerang.

Los enemigos se presentan en varias formas: los murciélagos que a veces se lanzan hacia nosotros o hacia la mujer, y los Dráculas de tres colores: rojo, amarillo y rosa. Cada uno da una puntuación diferente, siguiendo las modas de juegos de entonces, como el Galaxian. Los más peligros son los Dráculas de color rojo, ya que atacan además a los pobres inocentes que pululan por el escenario, y que se transforman en esbirros de Drácula al ser mordidos.

El estilo de este arcade es un shooter similar a los de su época, esto es: el escenario es siempre el mismo, repitiéndose pantalla tras pantalla, y por el aspecto de graficos tiene pinta de estar basado en un hardware similar al utilizado por Taito en juegos como Space Invaders, Ballon Bomber y Lupin III, entre otros. También parece que llegó a existir una versión internacional llamada simplemente Dracula.

El juego no fue lo que se dice un éxito, y la empresa Teknon Kogyo acabaría desapareciendo y cayendo en el olvido. Pero hay sin embargo algunos aficionados japoneses que aún lo recuerdan, seguramente más por su aparición en el manga que por jugarlo en los propios recreativos. El juego tuvo una distribución muy limitada y es muy raro de encontrar hoy en día, aunque al menos una placa del juego funcionando se ha podido ver por Internet. Quien sabe si algún día se podrá preservar la placa y emularla en el MAME, al menos podemos conformarnos con remakes basados en el juego realizados por aficionados.

El manga: Game Center Arashi

Creado por Mitsuru Sugaya, Game Center Arashi (ゲームセンターあらし) fue publicado en la revista mensual CoroCoro Comic de la editorial Shogakukan entre 1978 y 1983. Fue recopilado en dos ediciones. La primera contó con 17 tomos, mientras que la segunda son cuatro. Además, en esta reedición, lanzado allá por el 2000, las fichas con información de cada juego al final de cada capítulo son distintas de la edición original.

El manga se empezó a publicar en pleno boom de los arcade en Japón. Las competiciones son al más puro estilo de los mangas de deportes, con técnicas imposibles y conforme avanza la serie los capítulos se van volviendo aún mas surrealistas. Su publicación finaliza en 1983.Junto a Arashi le suelen acompañar Satoru Daimonji, de familia adinerada y genio de la informática algo repelente y Ippeita Tsukikage, lider de una banda e inicialmente rival de Arashi.

Posteriormente el autor Mitsuru Sugaya reutilizó a Arashi y sus compañeros en "Hello Microcomputer", una manga divulgativo de iniciación a la informática, destinado también al público infantil.

Arcade Gamer Fubuki

En 2002 surgió Arcade Gamer Fubuki (2002), una especie de secuela que homenajea a la serie original de Game Center Arashi, lanzándose tanto en manga como en anime de 4 OVAS. En esta ocasión la protagonista es una chica, Sakura Fubuki. No faltan toques echii, humor, guiños a videojuegos clásicos y una compañera cuyo personaje y trasfondo es más interesante que la propia protagonista.

Remakes de Dracula Hunter

Dracula Hunter Midori, lanzado para PC-Windows, trata de ser una versión más o menos fiel al arcade original. Es un proyecto no comercial realizado por aficionados, concretamente por el círculo doujinshi HamCorossam. En Dracula Buster, disponible para Sega Saturn, la temática está inspirada en Dracula Hunter, pero con un *gameplay* diferente, consistiendo un Score-attack de scroll vertical.

Gameplay de Dracula Hunter:
http://goo.gl/OYm2Ji
Gameplay de Dracula Buster, Sega Saturn:
http://goo.gl/GPCriU









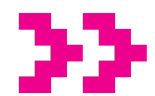
Manga y videojuegos. Capturas del manga Game Center Arashi en el capítulo donde aparece Dracula Hunter. En una de las viñetas podemos ver a el protagonista Arashi usando una de sus técnicas y el sprite del juego arcade en segundo plano.



www.pulpofrito.com

Strider, el retorno de un mito

El ayer y hoy de Hiryu, el Strider rango A de Capcom



Desde Pulpofrito, hemos querido empezar nuestra andadura con los amigos de RetroManiac recordando a Strider Hiryu. Un título que es más bien una lección de cómo se tiene que hacer un juego de acción plataformas. Una saga olvidada durante muchos años y que ahora por fin, Capcom recupera del cajón del olvido (cameos aparte) y lo trae de vuelta para nuestro gozo y disfrute.





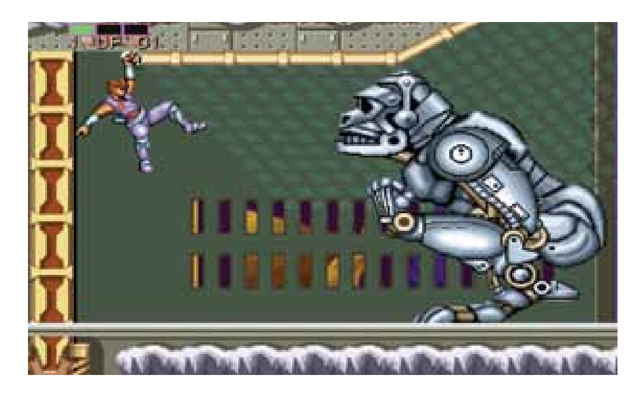
Sistema: Varios
Publica: Capcom
Desarrolla: Capcom/Double Helix
Lanzamiento: 1989-2014
Género: Arcade/Aventura
Jugadores: 1

Strider nació como un triple proyecto de Capcom y **Moto Kikaku.** Ese nombre, que siempre sale en los créditos de cualquier juego en el que aparece el personaje de Strider Hiryu, que es en realidad el estudio de manga de **Hiroshi Motomiya**. El primer proyecto fue el manga Strider Hiryu de Tatsumi Wada, publicado a finales de 1988. A éste le siguió la versión arcade que se distribuyó en 1989, la cual no siguió la trama del manga. Y por último, un juego para NES publicado sólo en Estados Unidos en verano de 1989, que no tenía nada que ver con la recreativa y seguía la trama argumental del manga. Estuvo prevista su salida en Japón para Famicom pero finalmente, y aunque pudiera parecer extraño, se acabó descartando.

Sin duda alguna, la versión más recordada de Strider es su versión para recreativa, un juego que podríamos considerar adelantado a su tiempo. **Kouichi Yotsui** fue el encargado de la dirección, acreditado en el juego como Isuke. Se le escogió principalmente por su experiencia con la placa CPS-1 y también por su trabajo como diseñador de escenarios en Ghouls'n and Ghost, algo que se nota mucho. El juego en su conjunto es una maravilla, pero el aspecto más destacable es sin duda alguna, su protagonista; Hiryu pertenece a un grupo de asesinos futuristas con gran parecido a los ninjas, a los que se conoce como Striders. Donde ostenta el máximo nivel: el grado A del grupo.

Su arma es un sable de plasma en forma de Tonfa (un arma originaria de Okinawa, de la cual se derivó posteriormente la porra policial moderna) llamada Cypher. El diseño de Hiryu y su trasfondo lo convierten en uno de los personajes de videojuego más carismáticos, que ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y ha inspirado diseños para otros videojuegos como el remake de Shinobi o Nightshade para PS2. Otro detalle destacable del personaje es su animación de muerte ya legendaria y que lo pone a la altura de otros personajes como Megaman.

La historia nos sitúa en el año 2048, en la piel de Hiryu y con la misión de enfrentarnos al Grandmaster Meio, un alien que lleva observando a los seres humanos y sus costumbres desde hace mucho tiempo. Éste, en su intención de dominar la tierra, construye una base espacial entre la tierra y la luna conocida como "Third Moon", desde la cual lanzará su ataque para dominar el mundo.En su aventura, Hiryu tendrá que pasar por la Unión Soviética, Liberia, la fortaleza voladora Balrog, el Amazonas y por último una visita a "Third Moon", donde nos enfrentaremos a Meio.





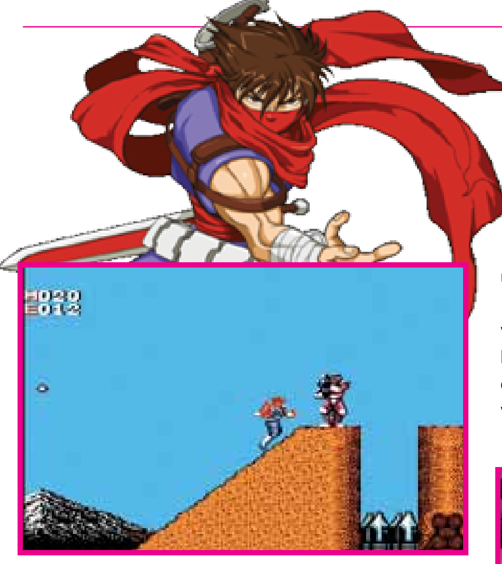
La herencia pervive. Kouchi Yotsui dejó Capcom en 1989 y trabajó posteriormente en Mitchell Corporation, donde publicó un juego llamado “Osman”, que comparte cierto parecido con Strider. Lo mismo ocurre con su última creación y más reciente, el juego de descarga digital de Square-Enix: Moon Diver.



El arcade destacaba por la tremenda movilidad de nuestro personaje, ya que podía trepar, saltar grandes alturas, agarrarse en paredes verticales o incluso deslizarse por el suelo. También es destacable la posibilidad de recoger los denominados “Options”, unos robots que nos ayudarán a la hora de eliminar a nuestros enemigos. La ambientación del juego en una Rusia futurista era otro de sus puntos fuertes y desató gran polémica en la época, sobre todo por el jefe final de la primera fase, Ouroboros: un ciempiés gigante formado por la fusión de los miembros de un consejo militar, y cuya cabeza iba armada con la hoz y martillo, símbolos del Comunismo que aparecían en la bandera de la extinta Unión Soviética.

El diseño del juego es soberbio, con unas fases magníficamente ambientadas y tremendamente variadas. Como ejemplo la segunda fase en Siberia, todo un portento de variedad y saber hacer. Gráficamente hoy en día el juego sigue siendo una delicia, es lo que tienen las 2D. El uso del color es magnífico y tanto los sprites como los fondos están muy detallados. En cuanto a la música del juego, corrió a cargo de **Junko Tamiya**, también compositor del legendario Bionic Commando de NES, en el que hizo un trabajo espléndido. Además, no queremos olvidarnos de las voces digitalizadas del arcade, que aparecíantanto en las intros como entre fase y fase, y que respetaban los idiomas de los distintos personajes. Por poner un ejemplo, Strider Hiryu habla en japonés, las hermanas Ton Pooh en mandarín, etc.

En definitiva, un pedazo de cacho de trozo de historia del videojuego.



De conversiones y versiones va la cosa

En cuanto a las versiones, la más recordada es sin lugar a dudas la de Megadrive, reprogramada por Sega. Un juego que hizo que mucha gente comprara la consola, y es que realmente es una de las mejores conversiones de arcade a consola de 16 bits. La versión de Pc Engine CD Rom, que estaba destinada en un principio para Supergrafx, incluía un nivel inédito, una nueva intro y música en calidad CD. Pero sin lugar a dudas la mejor versión de la época fue para el sistema X68000, donde podemos disfrutar prácticamente de un Pixel Perfect del arcade original.

Ya entrando en terreno pantanoso, entre 1989 y 1990 US Gold nos dejó unas más que cuestionables versiones de las aventuras del amigo Hiryu para los microordenadores de la época. Todas ellas conversiones huecas, que a primera vista se veían de maravilla sobre todo en sistemas como Amiga y Atari St, más jugables que las de Spectrum 48/128K y con unos sprites enormes, gracias al sacrificio de fondos y colores. El resto de versiones casi mejor ni recordarlas.

Strider para NES

Strider de NES es un caso extraño, ya que erróneamente se piensa que el juego es un simple port, adaptado a las limitaciones de la 8 bits. Pero nada más lejos de la realidad, el juego fue creado paralelamente al arcade original. El título difiere de la estructura básica de Strider y hace más hincapié en la exploración, obligándonos en algunas ocasiones a volver sobre nuestros pasos buscando objetos claves para poder avanzar a través de siete países diferentes.

Sin duda es una aventura interesante que merece la pena ser probada, tanto en NES como en el genial CAPCOM Classics Mini-Mix.



Strider Returns: Journey from Darkness

En 1990 aprovechando el tirón de la primera entrega de las aventuras de Hiryu, US GOLD decide aprovechar la licencia y lanzar una inefable segunda entrega para la mayoría de microordenadores de la época, y posteriormente en 1992, una revisión para las consolas de Sega: Master System y Megadrive. Esta entrega tuvo el éxito que su pobre factura merecía y pasó más que desapercibido en todas sus versiones.



Strider 2

Ya en 1999, Capcom se puso manos a la obra para recuperar la franquicia, y esta vez sí, darle una secuela como se merece. Esta nueva entrega apareció en Arcade y un año más tarde en Playstation. Se planeó su lanzamiento para Sega Saturn y Nintendo 64, pero finalmente fue descartado.

En esta segunda entrega, Hiryu volverá a enfrentarse al Grandmaster Meio y sus secuaces a lo largo de cinco niveles plagados de enemigos. El juego mantuvo la jugabilidad y acción añadiendo algunos movimientos y poderes más con respecto a la entrega original. Todo ello apostando por una mezcla de gráficos 2D y 3D tan de moda en la época.

Strider en 2014

La reacción popular fue de asombro al ver que Capcom por fin relanzaba Strider, sensación que cayó en picado al saber que no sería la compañía japonesa la que lo haría. En su lugar teníamos a Double Helix, que habían realizado títulos tan cuestionables como Silent Hill Homecoming o Front Mission Evolved.
Ahora, unos días después de su lanzamiento, podemos ponerles un altar al ver lo bien que se han portado con la licencia, retomando esa exploración vista en el Strider de NES y acuñando el término que tanto le gusta a la gente: Metroidvania. Es en sus versiones de Xbox One, Playstation4 y Steam en las que más disfrutaremos de este título, pues su resolución de 1080p y sus 60 frames por segundo harán que coger el mando sea una delicia.

Hiryu comenzará siendo un personaje muy básico para el que tendremos que conseguir encontrar las mejoras de equipo y, con esa excusa, ir desbloqueando caminos antes cerrados a nuestras habilidades. También repetirán aparición las “hermanas del viento” y el plantel de enemigos clásicos del título original, sin olvidarnos de nuestros indispensables Options, así que, como veis, será una forma estupenda de rememorar la cantidad de monedas de 5 duros que llegamos a perder en la recreativa.



¡Cameos!

Aunque la saga principal quedó olvidada durante mucho tiempo, el bueno de Hiryu sí que nos ha ido acompañando en diversos juegos a lo largo de estos años. Como personaje jugable lo hemos podido ver en los crossover Marvel vs Capcom o en Namco X Capcom. También hemos podido verlo como carta en Snk Vs Capcom Card Fighters y en el más reciente Street Fighter x All Capcom. Y estuvimos a punto de poder verlo como personaje jugable en el cancelado Capcom Fighting All Stars.
Además, también hemos podido ver a Hiryu en unos cuantos cameos. Primero como parte del escenario de Ken en Street Fighter Alpha/Zero 2 y en Adventure Quiz: Capcom World 2. Incluso, aparece mencionado en una conversación en la edición japonesa de Rockman 7. Y en Megaman Legends, una de las armaduras del juego se llama Hiryu Armor.



www.deusexmachina.es

Vagrant Story, sólo en Leá Monde

Las aventuras del solitario Ashley Riot siguen tan oscuras, románticas y frescas como la primera vez que las jugamos



Sistema: Sony PlayStation
Publica: Squaresoft
Desarrolla: Squaresoft
Lanzamiento: 2000
Género: RPG
Jugadores: 1

"Al contrario que Final Fantasy y Metal Gear Solid, Vagrant está dirigido a los jugadores puros. Probablemente no esté dirigido a quiénes tienden a pedir pistas y buscar en guías de estrategia. Esto no sólo se refiere al juego sino que también al escenario. Lo digo porque la historia se cuenta de tal forma que permite a los jugadores usar su imaginación. No debería ser comprado con la expectativa de un FF o un MGS. Lo digo porque su método de juego y vector de satisfacción son distintos a los de otros juegos. Pescado contra carne, cocina francesa contra cocina japonesa, fútbol contra béisbol, rock contra jazz, Titanic contra The Blair Witch Project. Los vectores son distintos como los ejemplos que acabo de dar[1]".

Salvando las distancias lingüísticas – Matsuno no se caracteriza por su nivel de inglés, como él mismo dice en su Twitter – el mensaje sobre Vagrant Story es claro: es un juego especial, un juego para los paladares más exigentes. Vagrant Story es una de las joyas menos conocidas de Squaresoft. Apareció hacia el final de la vida útil de PlayStation, llevándola a su límite técnico. En superficie es un juego de acción RPG de exploración de mazmorras, pero de fondo tiene un concepto único y unas elecciones de diseño muy particulares, convirtiéndolo en un ensayo sobre estilos y creatividad. Para ser un RPG no es largo (está en la horquilla de las 20 a las 40 horas) pero en ese tiempo proporciona algunas de las experiencias más interesantes que se pueden tener con un mando en las manos.

Vagrant Story es único también por ser un RPG sin tiendas y sin interacción







Belleza artística. Para los escenarios, Yasumi Matsuno se basó en unas fotografías que había visto de Saint-Émilion, en Burdeos, Francia. Tal fue el magnetismo provocado por esas fotos que el equipo de diseño entero se fue de viaje al citado pueblo para capturar perfectamente la estética. *Chapeau*.

del jugador con otros personajes; a nivel de jugabilidad esto implica que el juego se centra en la creación y modificación de armas a la vez que en elementos de solución de puzles y estrategia, pero a nivel sentimental la aventura se convierte en algo románticamente personal, vivida desde la solitaria piel de un personaje tan enigmático como el entorno que lo rodea.

La estrategia en el juego no es algo que aparezca a las primeras de cambio (excepto por sus puzles) pero juega un papel trascendental una vez empezamos a pelar las capas como si de una cebolla se tratara. El sistema de combate es un dulce enlace entre la acción de un beat'em'up y el ataque frío y calculador, con la posibilidad tanto de elegir la parte del cuerpo a la que atacar como la manera de encadenar los ataques, decisión que forma parte integral de la estrategia para superar los enemigos, especialmente los jefazos.

Ambientado en Ivalice (un mundo basado en la Francia medieval) el diseño artístico de Vagrant Story es a la vez ambicioso y perfecto. Desde la arquitectura de Lea Monde hasta las catacumbas isométricas, el detalle es meticuloso y perfectamente ejecutado.

El argumento es otro punto fuerte de Vagrant Story. Desde el mismo momento que tomas el control de Ashley Riot, la historia te abraza y atrapa. Luchas políticas, corrupción, cultos con líderes enfermizos y alianzas inesperadas juegan su papel en el descubrimiento de una trama creada de forma maestra y tan abierta a la interpretación como oscura y compleja.

Por último, cabe destacar una característica que si bien es cierto que hoy en día es algo habitual, no lo era tanto cuando Vagrant Story salió a la luz. Al completar el juego hay una opción de empezar de nuevo con el inventario con el que terminamos la primera vez, con la diferencia que podremos acceder a nuevas áreas antes inaccesibles. De hecho, es en esta segunda pasada dónde podremos disfrutar del juego al 100% y manufacturar las armas más potentes. No es, ni de lejos, el primer juego en incluir una segunda pasada (The Legend of Zelda ya lo tenía, por ejemplo) aunque a diferencia de éste, en Vagrant Story la segunda partida se siente de forma distinta, como si estuviésemos en completo control de nuestro destino.

Vagrant Story fue otro adelantado a su tiempo, y quizás es por este motivo por el que no pudo generar secuelas o derivados. Pero con su estética tan singular – que es debida al maestro Akihiko Yoshida – es un juego que ha soportado el paso del tiempo con creces. Los que lo jugaron lo saben; los que no pudieron hacerlo en su día, que no se lo piensen. Pruébenlo, disfrútenlo, y si no quedan satisfechos les devolveremos el dinero.

Por: Marçal Mora (@retromaquinitas)

[1] Yasumi Matsuno, creador de Vagrant Story y Final Fantasy Tactics, en una entrevista.




AMOR EN
8 BITS

Me gustaría llevaros a todos de viaje por el mundo de los videojuegos y, sobre todo, centrarme en esas maravillosas cajas mágicas que con su poder hacen posible esos ratos tan entrañables. No sólo las debemos considerar como instrumentos tecnológicos de ocio ya que además de lo obvio son un verdadero instrumento para relacionarnos socialmente. No olvidemos esas tardes lluviosas a esas edades en que el dinero escaseaba y quedabas con los amigos para pasar unas horas repletas de emoción y diversión. Además, yo considero a las videoconsolas como máquinas del tiempo, donde podemos echar la vista atrás y contagiarnos con los sentimientos que teníamos años atrás. Son como un documental social de cómo ha cambiado y cómo era la sociedad en los últimos tiempos...

Por: Sergio Santamaría



Quizás podáis pensar que he sido un vicioso de los videojuegos y que he tenido todo lo jugable en 1.000 kilómetros a la redonda desde que era capaz de ponerme en pie, pero no es así. Mis primeras experiencias con los videojuegos se remontan a los primeros años de los 80, cuando tanteaba las Game & Watch de Nintendo tales como Donkey Kong 1 y 2, Mario Bros, Oil Panic…, ¡y qué ratos en el autobús del colegio prestándonos esas ‘maquinitas’ de todas las marcas posibles! Después tuve mis escarceos con el Spectrum 48 K de un amigo del colegio. ¡Ah!… qué tardes de los viernes yendo a comprar un juego de casete al kiosco y dejándolo cargar mientras merendábamos.
Con ello llegamos al año 1987 donde fui feliz poseedor de un Amstrad CPC 6128 con unidad de disco que nos ahorraba esas interminables esperas en las cargas de juegos y me metí en el mundo de los 8 bitscon los maravillosos ‘Green Beret’, ‘Army Moves’, ‘La Abadía del Crimen’…, casi lloro de emoción al acordarme. Y por último, en las Navidades de 1991, tuve un premio con la portátil de Sega, aquella infravalorada Game Gear donde podíamos disfrutar del repertorio de Master System e incluso parte del de Mega Drive.

Así que ya tenéis una foto fija de mi travesía en el mundillo. Más o menos como muchos de vosotros tuve “mis esparcimientos”, pero llegó un punto en el que lo abandoné. Estaba al tanto de lo que iba saliendo pero por circunstancias de la vida no continué con esta afición y hace poco he querido redescubrir todo lo que me perdí. Después de mis escarceos con la Game Gear a principios de los 90 no volví a tocar ninguna otra consola de esta generación. No puedo explicaros a qué fue debido, puede ser que mis prioridades giraran en torno a otros asuntos. Sí, caía alguna que otra partidilla en los recreativos, y algo jugué en mi PC, un simplón 386 que no era capaz de mover los juegos del momento (¡el Doom me iba más lento que si cargara en formato cinta!). Me interesaban algo las tremendas aventuras gráficas de Lucas y Sierra que probé de vez en cuando en casa de algún amigo, pero poco más. La maravillosa generación de los 16, 32 y 64 bits pasaron frente a mí como si nada. Quizás los altísimos precios, o como dije antes, un cambio de prioridades, me dejaron ciego en estas generaciones, cosa que he intentado remediar adquiriendo en los últimos años estos modelos de los cuales estoy buscando información de sus mejores juegos, sus particularidades, sus puntos fuertes/puntos flacos y sobre todo su diversión. Es como volver al pasado pero descubriéndolo como nuevos, ya que no tengo experiencia previa, y creedme, me hace una ilusión bárbara. Así que en 2004 volví a comprarme un sistema de videojuegos, en este caso una PlayStation 2, ¡imaginaos el largo recorrido desde una Game Gear de los 90 y esta PS2! ¡Brutal! Y aquí no pude parar.

Después de PS2, adquirí su predecesora, y ya que era la única que se vendía me decidí por la PSone (cosa que no me importó ya que lo que deseas es disfrutar de sus juegos). Como el afán de descubrimiento es como un virus ahí no me detuve y me compré una NES de segunda mano pero con muy poco uso. ¿El primer juego? Nada menos que Super Mario BROS. 3, considerado por muchos el mejor juego sacado para la plataforma de 8 bits. Después me entró el “mono” de Sega, ya que aparte de poseer la portátil tenía grandes recuerdos de la marca, y me hice con las maltratadas Dreamcast y Saturn, cuyo elenco de magníficos juegos nos llevaría a escribir un reportaje, ¿qué digo?, ¡un libro! En fin, esto era un no parar, y ahora quiero haceros llegar mi experiencia y redescubrir a la gente que no lo vivió o que no pudo acceder a esas grandes máquinas de la felicidad, empezando mi “homenaje” con una máquina impresionante, la gran Atari 2600, y para ello os pido cerrar los ojos, despejar la mente y arrancar el Delorean para hacernos llegar a los 70.

Atari era una gran y reconocida empresa

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

El MOS Technology 6507 era un microprocesador de 8 bits considerado una versión económica del admirado MOS Technology 6502, el chip que llevaban sistemas como el Apple II, el Commodore 64, o (en una versión revisada), la mismísima Famicom/NES de Nintendo.

Procesador (CPU): MOS Technologies 6507 a 1,19MHZ.
Memoria RAM: 128 bytes VLSI (incluidos en el chip 6532 RIOT) y hasta 256 adicionales en el cartucho.
Procesador gráfico: Atari TIA (diseñado por Jay Miner, quien más tarde diseñó el Commodore Amiga).
Resolución: 160x192 píxeles.
Colores: 128 (16 colores con 8 niveles de intensidad).
Procesador de audio: Atari TIA con sonido monofónico de 2 vías.
ROM: máximo 4 Kb (aunque el procesador podía con 8 Kb).
Soporte intercambiable: cartuchos de 2 a 64 Kbytes.





del mercado de los videojuegos. Empezó con las máquinas recreativas siendo su "ópera prima" y mayor éxito el conocido Pong (1972). No faltaron otros éxitos como Space Race, Tank, Gran Trak 10, Crash n Store, Indy 800, Jaws, Stunt Cycle, Super Bug, Video Pinball, Centipede, etc. Los 70 fueron el comienzo ya en serio de las máquinas recreativas como tales, y, ¿quién no deseaba tener una máquina en su propio domicilio? Durante esta época surgieron un buen puñado de consolas domésticas, prácticamente clones de Pong, pero con pequeñas variaciones. Por supuesto Atari no iba a ser menos y fabricó la versión doméstica de su exitosa máquina.

Con todo aún no existía una consola en casa en la que se pudiera jugar a juegos diferentes además de los que podría traer en su memoria interna, hasta la llegada de la Channel F, de la empresa tecnológica Fairchild en agosto de 1975, y que utilizaba cartuchos intercambiables con memoria ROM, o la Arcus Odyssey. Atari se percató que el el éxito de Pong estaba en decadencia, así que decidió embarcarse en 1976 en el denominado proyecto Stella en Grass Valley, California, que culminaría en octubre de 1977 con el lanzamiento en el mercado norteamericano de la inicialmente llamada Video Computer System, Model CX-2600, y tras haber pedido ayuda financiera a la compañía Warner tras sobrepasar las expectativas de coste de fabricación del aparato. El precio de lanzamiento fue de entre 199 y 249.9 dólares, dependiendo del modelo y aunque Atari pensaba que la vida útil sería de dos o tres años como mucho, al final como veremos la veterana 2600 sobrevivió hasta principios de los 90.

La VCS (más tarde renombrada Heavy Sixer, por su peso

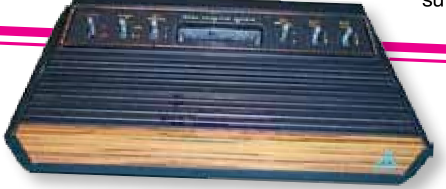


Pitfall fue toda una revolución, tanto en el plano jugable como en ventas. El juego creado por David Crane consiguió vender solo en Atari 2600 más de cuatro millones de copias. Posteriormente Activision realizó conversiones para otros sistemas como Colecovision, Master System o Commodore 64. En la actualidad pueden descargarse versiones para dispositivos iOS o Android.

2600 MODELOS

Atari VCS – CX2600 Sunnvyvale Edition (1977)

Conocida también como "Heavy Sixer", tiene mayor peso debido a que el borde de plástico que rodea el frontal color madera es más grueso (6 mm. de grosor) y redondeado en los ejemplares fabricados en Sunnyvale (California). Además posee una gran caja RF y 6 interruptores plateados en la parte superior. El pack incluía la consola, 2 joysticks CX40, 2 Paddles CX30, adaptador de corriente RF y el juego Combat. Este modelo sólo se produjo durante un año.



Atari VCS – CX2600 (1978)

Es parecida a la anterior pero con algunas diferencias estéticas, pesa menos ya que el borde de plástico es más fino, los cantos no son redondeados y no tiene la caja RF interna. Este modelo fue fabricado en Hong Kong durante dos años.



Atari VCS – 2600A (1980)

Muy similar a la de 1978 pero trae 4 interruptores en la parte superior en vez de los 6. Los interruptores para cambiar la dificultad de juego fueron movidos a la parte trasera de la consola. Internamente la placa madre de circuitos tiene un diseño simplificado de una sola pieza. La caja de empaquetado es diferente a las anteriores. El pack incluía la consola, dos joysticks CX40, adaptador de corriente RF y el juego Combat.



Sears Tele-Games Video Arcade

Igual al anterior pero con alguna diferencia cosmética. Surgió de un acuerdo entre Atari y la popular cadena de tiendas norteamericana.



Sears Tele-Games Video Arcade I (A)

Sigue la colaboración con Sears. Es la misma consola que la original de Atari pero con alguna diferencia cosmética.

ACCESORIOS CURIOSOS

Compumate de Spectravideo

Quizás el accesorio más conocido de todos. Se trataba de un kit compuesto por un teclado que se conectaba a un cartucho especial (16KB de rom y 2KB extras de RAM) que servía para programar en Basic. Su precio original era de 79.99 dólares.





CVC GameLine

Un módem gracias al cual podías jugar pagando 10 centavos por cada juego o hasta 1 dólar por una hora de juego (salvo el día de tu cumpleaños que era gratis).

Amiga Joyboard

Espectacular. Una tabla muy parecida a la "Wii Fit" que permitía jugar con los pies a tres juegos: "Mogol Maniac", "Off your Rocker" y "Surf´s Up". Para los que piensan que Nintendo inventó la pólvora…



y su número de interruptores), salió al mercado con nueve juegos: Air-Sea Battle, Basic Match, Black Jack, Combat (que venía incluido con la consola), Indy 500 (que se vendía con mandos de conducción incluidos en la caja del juego), Star Ship, Street Racer, Surround y Video Olympics. Estos primeros juegos estaban empaquetados en cajas de cartón y en la parte superior figuraba un número entre 8 y 50 que significaba el número de variaciones de juego que cada cartucho contenía (por ejemplo el Video Olympics figuraba con 50 Video Games entre los que se encontraban Pong, Superpong, Foozpong, Soccer, Jockey, Quadrapong, Handball, Volleyball y Basketball, cada uno con sus variaciones de número de jugadores). Combat, el juego por defecto que acompañaba la consola, no permitía el juego individual, apoyando claramente el mensaje que quería imponer Atari para su sistema: ¡el multijugador! Obviamente el pack incluía dos joysticks y dos paddles (mandos con ruedas giratorias). Cuando Nintendo sacó su Wii anunciándola como un centro de entretenimiento para grupos de amigos que se juntan, realmente no estaba inventando nada nuevo.

La Atari 2600 obtuvo un éxito sin parangón, nada menos que catorce años de vigencia desde 1977 hasta 1991, con los sistemas de 16 bits ya bien instaurados. No sólo fue perdurar en ese tiempo, sino superar una crisis tan grande en el mercado de los videojuegos como fue la de 1983 y que llevó al traste a un buen puñado de compañías de mucha entidad como Colecovision o Intellivision de Mattel. Sistemas contemporáneos como la Colecovision crearon periféricos para que los usuarios pudieran jugar a éxitos como Space Invaders o Pac-Man en su plataforma.

Realmente el despegue de la 2600 no fue instantáneo debido a su alto precio. Como ya comenté antes, la desarrollaron con la intención de que su vida útil fuera de unos dos o tres años, sacando únicamente 10 juegos. Pero no fue hasta 1980 cuando Atari se hizo con la licencia de la máquina recreativa de Taito "Space Invaders" cuando el público vio su despegue definitivo, generando unas ganancias de más de 100 millones de dólares y permitiendo a Atari vender dos millones de consolas en 1980. Pero no todo iba a ser éxitos, ya que en 1982 la conversión de la recreativa de Pac-Man fue machacada por las críticas debido a que los laberintos de la versión doméstica poco o nada tenían que ver con los interesantes y bien desarrollados de la recreativa. A pesar de eso se convirtió en el juego más vendido de la 2600 con nada menos que 7 millones de copias. En ese mismo año Atari permitió a terceros el desarrollo de videojuegos para la consola, práctica hoy en día muy común pero que en aquellos tiempos fue toda una novedad. El resultado fueron docenas de empresas de software desarrollando juegos para la VCS.

Una de las mejores empresas que se subieron al carro de Atari fue Activison, compañía que surgió en 1979 fundada por David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller, Jim Levy y Bob Whitehead, algunos ex-empleados de Atari que habían abandonado la empresa con anterioridad por desavenencias con el modo de crear videojuegos. Debido a su talento y al conocimiento del hardware de la 2600 hicieron algunos de los mejores productos del sistema como fueron los fantásticos Pitfall, River Raid, Hero, Pressure Cooker o Kaboom!

Finalizando 1982, Atari se hizo con

VidCo Copy Cart

La consola tampoco fue ajena a la piratería. Era un cartucho reprogramable y un dispositivo para introducir en ese cartucho el juego el juego que se deseaba copiar. Existía otro similar llamado **Unimex Duplikator SP280** que es un duplicador de juegos que los copia a un cartucho con memoria tipo EPROM (de tamaño de 2 y 4 k).

Kid Vid Control

Constaba de cartuchos y una grabadora de casete conectados por el puerto de joystick. Voces y canciones daban instrucciones al jugador en pantalla. Únicamente salieron dos juegos para ella, "Berenstain Bears" y "The Smurfs Save the Day".



ROM Scanner de Marjac

Permite disponer hasta diez cartuchos conectados al mismo tiempo.



Pistola

Sólo salieron dos juegos que admitían pistola, "Sentinel" y "Shooting Arcade", con los que a pesar de que no salió pistola específica para la 2600 valía la pistola específica del Atari XE (modelo XG-1)o se podían adaptar otras como la de la Sega Master System.

los derechos del superéxito en taquilla E.T. el extraterrestre. El juego costó 125 millones de dólares y le encargaron el proyecto a Howard Scout, famoso por su adaptación de Indiana Jones "En Busca del Arca Perdida", pero debido a que las negociaciones por adquirir los derechos del juego fueron muy largas, sólo le dejaron cinco semanas para el desarrollo del juego de cara a sacarlo para las navidades. El resultado es uno de los peores videojuegos jamás hechos con una de las mayores campañas publicitarias respaldándolo. Incluso tiene un bug que sucede cuando E.T. cae a un hoyo y no puede salir de él. La leyenda dice que sólo se vendió 1 millón de copias de los 5 que se fabricaron, con el rumor de que esos 4 millones de excedentes se enterraron en el desierto de Nuevo México.

Este estropicio propiciado por el fiasco de E.T. sumado a la cantidad de juegos de escasa calidad producido por las third

ATARI 2600





HUIR DE ATARI



David Crane es toda una institución reconocida en la industria de los videojuegos. En la foto recoge el premio VIRA como mejor 'Diseñador de Videojuegos' en 1982 de manos del presentador Sid Caesar.
Imagen: **www.dcrane.com**

David Crane y **Alan Miller** se conocieron en Atari. Juntos habían proporcionado mucho lustre a la empresa de la 2600 gracias a los juegos desarrollados, pero pronto comienzan a sentir que no estaban siendo suficientemente valorados por sus dirigentes, quienes ni siquiera les permitían que apareciesen sus nombres en los créditos de los juegos que ellos mismos creaban. Además, las políticas de Atari se dirigían exclusivamente hacia la conversión de máquinas recreativas, cuando Crane creía que había que diversificar el producto y crear títulos adaptados especialmente para la máquina. Finalmente en 1979 ambos salen de Atari para crear junto a **Jim Levy**, un productor de la escena musical, Activision, uno de los gigantes en esto de los videojuegos que ahora opera bajo el paraguas de Blizzard.

2600 MODELOS

Atari VCS 2600A Negro (1982)

Modelo de la Segunda Revisión. Externamente es casi idéntico al modelo 2600A excepto porque la cubierta de madera tiene el acabado en negro, lo cual le da una apariencia más moderna. Internamente la placa madre de circuitos tiene el diseño de la 2600 aunque ligeramente revisado. Se le conoció como la **Darth Vader**, en tributo al personaje de la popular saga y que en 1983 regresaría a las pantallas con 'El Retorno del Jedi'. Fue el primer modelo en usar oficialmente el nombre de 'Atari 2600' para diferenciarlo del '5200 Super System', otro sistema en el mercado de la compañía.



Sears Tele-Games Video Arcade II

Modelo completamente nuevo diseñado para Sears en exclusiva. La cubierta es negra con bordes redondeados, los interruptores son 6 botones de presión en vez de las palancas plateadas y además tiene luces LED en la parte superior. En esencia es como la cubierta de una Atari 7800. Internamente es diferente a los otros modelos de Atari 2600 pero conserva los chips básicos. Aparte de los accesorios de siempre incluía el juego de Space Invaders.



Atari 2800

Igual a Sears Tele-Games Video Arcade II pero con la marca Atari y distribuida en Japón. Muy difícil de encontrar.

Atari 2600 Jr (1986)

Modelo de la Tercera Revisión. Externamente es un poco más grande que una casette de VHS. Los interruptores unos se deslizan y otros se presionan. Es de color negro intenso con la leyenda Atari 2600. Fue promocionado con la campaña publicitaria "la diversión está de vuelta por menos de 50 pavos". El pack incluía la consola, un joystick CX40, adaptador de corriente RF, switch de señal de TV y cable RCA. La caja podía ser plateada o marrón. En el mercado europeo venía con un joystick similar al de NES, aquel que recordaba a una seta y dos botones. En ocasiones venía acompañada también de un cartucho '32 juegos en 1'.

LOS MÁS VENDIDOS



Pac-Man

Siete millones de cartuchos vendidos. Fue una conversión desastrosa, casi no se parece en nada al arcade original. Los laberintos son infantiles y sin ningún afán de superación pero aun así tuvo mucho tirón gracias a su origen en las recreativas.

Pitfall

Los genios de Activision crearon este clásico que sobrevive hasta hoy en día. Encarnamos una especie de Indiana Jones que se adentra en la jungla recolectando tesoros mientras tiene que hacer frente a multitud de peligros tales como utilizar lianas para saltar sobre cocodrilos, saltar sobre escorpiones y grandes abismos… Uno de los primeros juegos de scroll lateral con fantásticos gráficos.





Missile Command

De moda en la época Reagan y estrenado en arcade en 1980, no perdía en demasía en la versión doméstica. El objetivo consistía en proteger las ciudades de ataques con misiles. Un verdadero clásico.



Demon Attack

Juego en la línea de Galaga o Galaxian desarrollado en 1982. Su publicación no estuvo exenta de problemas legales debido al extremo parecido con Phoenix. Afortunadamente salió finalmente publicado.



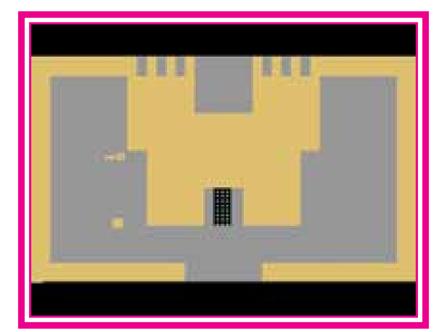
E.T. El Extraterrestre

Ya os avanzamos anteriormente todo lo que había que saber del clásico. Si al menos le hubieran dado más tiempo a Howard Scott… Para los amigos de las conspiraciones sabed que una compañía va a hacer un documental acerca de estos excedentes de cartuchos que se enterraron en el desierto de Nuevo Méjico y que supuestamente han sido encontrados después de una campaña orquestada por Microsoft. No está muy claro si las imágenes hasta ahora suministradas son publicidad para recaudar fondos o reales, pero en fin, ahí queda la controversia.



Atlantis

Shooter con buenos gráficos donde controlamos tres cañones que disparan a los invasores Gorgon que tratan de inundar la mítica ciudad de Atlantis.



Adventure

El primero o uno de los primeros RPG de la historia. Los gráficos no son su punto fuerte pero si nos sumerge en su historia donde deberemos encontrar el santo grial evitando a 3 maléficos (y mal dibujados) dragones.



River Raid

Una de las obras maestras de Activision. Controlamos un caza a lo largo de un río mientras eres atacado por otros aviones, helicópteros y barcos. La originalidad radica en que tendremos que adquirir combustible a medida que avanzamos además de esquivar los peligros que nos acechan. Muy fluido y emocionante, a la par que técnicamente sobresaliente.

Kaboom!

O de cómo a veces no se necesita más que la simplicidad. Salió al mercado en 1981 y lleva la sistemática de las Game & Watch donde un loco nos lanza bombas desde la parte superior de la pantalla y nosotros con el paddle debemos recuperar dichas bombas.





Space Invaders

Probablemente la mejor conversión a partir de un arcade en la 2600. Da igual tener una One, WIIU, PS4, o lo que sea… a todo el mundo le apetece este clásico de 1980.

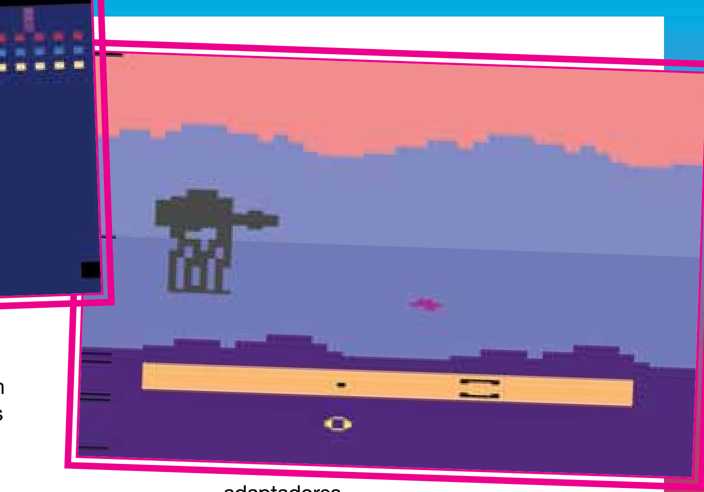
parties, basados prácticamente todos en el mismo patrón y desarrollo, modificando algunos gráficos, colores y poco más, contribuyeron al crash de videojuegos de 1983, en el que Atari pasó de ganar billones al año a perder 10.000 dólares al día. Warner vendió esta división de consumo electrónico de Atari a la incipiente Commodore, lo que supuso la entrada del poderoso y carismático Jack Tramiel. Tramiel y su equipo tuvieron que evaluar la situación económica y de mercado, congelando el desarrollo de algunos títulos en cartera y atallando legalmente por la Atari 7800. Aun así, la 2600 siguió vendiéndose relativamente bien gracias a su gran catálogo y precios comedidos. Fue ya en 1986 con la campaña "La diversión está de vuelta", cuando la empresa lanzó tímidamente al mercado la Atari Jr, que no era más que un lavado de cara y una forma de buscar una cuota de mercado de jóvenes jugadores con pocos ingresos (se podía comprar por menos de 50 dólares), que buscaran una consola y no tuviesen presupuesto para adquirir las exitosas máquinas del momento como la NES de Nintendo.

También cabe mencionar que la Atari 7800, relanzada al mercado en enero de 1986 tras un tímido lanzamiento en 1984 y después de no pocos problemas legales, es capaz de cargar los cartuchos de la 2600 además de los programas diseñados específicamente para esta consola.

En España era difícil de conseguir la consola, sobre todo al principio de su

existencia. Estaba más limitada a grandes capitales y debido a su precio atmosférico (unas 30.000 pesetas de las de finales de los 70), no era apta para la gran mayoría de los bolsillos. Pienso que es la principal razón de porqué la mayoría de nosotros no disfrutamos de esta "superconsola", sin contar los clones ilegales que venían de países asiáticos y sin los cuales no hubiéramos podido disfrutar de juegos tan fascinantes como los que vamos a ver a continuación. No destacan por su poderío gráfico pero sí de lo que más importa, de su permanencia en tu memoria y por supuesto su extrema diversión.

En 2005, y apostando por la nostalgia, Atari sacó a la venta la consola conocida como Atari Flashback 2 que no era más que una copia del modelo 2600 de 1978 pero más pequeña, con botones en vez de interruptores, diferente tecnología interna y con 40 juegos preinstalados internamente sin posibilidad de poder insertar cartuchos.



Al igual que la NES, es una de las consolas que más clónicas os podéis encontrar, ya que tuvieron el tremendo error de no patentar su hardware, con lo cual cualquier compañía con distintos componentes internos podía recrear su tecnología. Cabe destacar los módulos adaptadores que salieron tanto para ColecoVision, Intellivision y Commodore Vic-20 los cuales permitían a los usuarios poder utilizar cartuchos de la 2600 en sus consolasr (con sus restricciones, ya que algún juego no era compatible o si funcionaba con el sistema

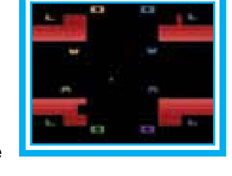
RECOMENDADOS

Asteroids



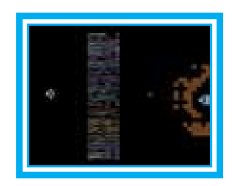
La jugabilidad es muy similar a la de su versión arcade. Es un juego muy adictivo donde hay que destruir asteroides que a su vez se van rompiendo en trozos más pequeños. Gracias a su sistema de control se pueden esquivar dichos pedazos desapareciendo por un lado de la pantalla y apareciendo por el contrario.

Warlords



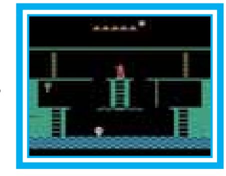
Uno de los primeros juegos multijugador donde se puede compartir una tarde divertida con tres amigos más. Se puede definir como una mezcla entre el Breakout o Arkanoid con la mecánica del Pong.

Yar´s Revenge



Uno de los mejores de Atari 2600. El objetivo es abatir la malévola nave nodriza alienígena. Posee unos gráficos abstractos que unidos a unos buenos efectos sonoros, mantienen la adicción por horas. Existe en la pantalla una zona de "protección" donde el protagonista es invencible, pero es imposible disparar.

Montezuma's Revenge



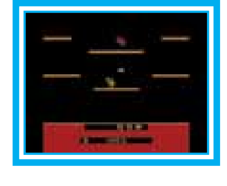
Un juego no tan conocido pero un verdadero descubrimiento para los que no estén familiarizados con la 2600. Es de scroll lateral y mezcla aventuras y plataformas en las que hay que emplear lianas, escaleras y trampas. Muy buena jugabilidad y gráficos.

Enduro



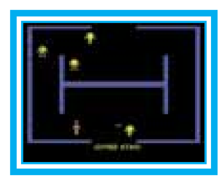
De mejor calidad que el clásico Pole Position o el Night Driver, es un juego de conducción en diversos entornos (ciudad, desierto, montaña…) y momentos del día y de la noche. Con buenos gráficos, intenta superar el crono pasando por los diferentes checkpoints.

Joust



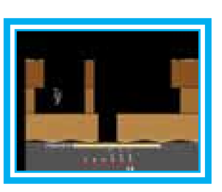
O el torneo de justas, muy buen juego a dobles, en el que hay que dominar al oponente en la batalla con una "avestruz" voladora.

Berzerk



Gran conversión arcade de 1982. Habrá que escapar de una mazmorra evitando vallas electrificadas y sádicos robots dirigidos por el sonriente "Evil Otto".

H.E.R.O.



Otro grande de Activision de 1984 cuyo objetivo consiste en salvar a los mineros atrapados. Explorando las cuevas el protagonista podrá equiparse con gadgets tales como un casco que dispara rayos láser. Posee componentes tipo puzle y acción. Muy recomendable.

Además de esta lista no dejan de ser tremendamente buenos otros juegos como Donkey Kong, Defender, Pressure Cooker, Circus Atari, Moon Patrol, Carnival, Ms. Pac-Man (de mucha más calidad que Pac-Man), Star Wars: The Empire Strikes Back o Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark.

de paddle doble de Atari, la otra consola no poseía ese tipo de mando doble con ruleta giratoria). Además muchos de vosotros tendréis clónicas con similar aspecto externo pero con un montón de juegos preinstalados en el interior.

Atari 2600: una máquina para recordar
Analizar un objeto fuera de su periodo vigente puede causar prejuicios y no valorar correctamente un videojuego o una videoconsola. Para ello os pongo unejemplo: a los que tengáis la suerte de haber podido jugar al juego The Last of Us para Playstation 3 y si os preguntan vuestro parecer, seguro que no me equivoco en que el 99% de vosotros le pondréis por las nubes y si no al menos diréis que es uno de los juegos más entretenidos que habéis probado en bastante tiempo. Si nos ponemos en situación, llevamos unos años donde la temática 'zombie' está de moda gracias a series como The Walking Dead, que sumado a un apartado gráfico sorprendente, una dramatización lograda de la historia y un guión cumplido, nos deja un excelente juego. Pues en fin, este juego analizado dentro de 15 años donde la tecnología habrá evolucionado una barbaridad y donde las modas tendrán otros estándares, a más de uno a la hora de analizarlo dirá: ¿pero este es un juego valorado 10/10 por algunas revistas? Verán fallos en el apartado gráfico, la temática es probable que a algunos no les apetezca en exceso... y aun así no creo que puedan decir que es un mal juego de ninguna de las maneras. Los buenos juegos trascienden al paso de los años y eso es lo que quiero que os deis cuenta con nuestra 2600.

Es lógico que ninguno de nosotros se acuerde bien de las tendencias de moda en la época. Muchos juegos salían al mercado a raíz de sonados éxitos de películas o series de la época, y pensad que eran unos años en los que los salones recreativos causaban furor entre los críos y no tan críos. A años vista nos parece de lo más normal tener un ordenador portátil o una tablet o un Pc de última generación donde jugar a lo último del mercado o recordar con sonrisa la emulación de algún juego "retro" donde el que lo prueba lo hace ya más por moda que por la verdadera atracción de descubrir algo que no vivió. En aquellos años tener o poder disfrutar de lo último, únicamente era posible en los recreativos, y gracias al gigante Atari (que se podría equiparar hoy en día a una empresa como Microsoft), esa vanguardia era posible llevarla a nuestros hogares, con las consiguientes limitaciones de hardware.



Con el hallazgo de los famosos cartuchos de ET se supone que se pone fin a un sinfín de leyendas urbanas. Microsoft planea ahora montar un documental sobre el juego y el proceso para encontrarlos en el vertedero junto a Alamogordo en Nuevo México. Ahora surge una nueva duda: ¿será todo esto un montaje? Foto: MARK WILSON / REUTERS

Por ello os invito a que probéis algunos de los juegos que os he recomendado y a hacer vuestra valoración de los mismos, pero eso sí haciendo un ejercicio de perspectiva, leyendo algún reportaje donde os hagáis idea de lo que estaba de moda en la época, cerrando los ojos, y retrocediendo 30 años en el tiempo. A los que queráis probarla igual podéis iniciaros con algún emulador de PC como el Stella (aunque os advierto que la experiencia no se acerca a lo que debe ser). Si os ha entrado el gusanillo quizás podáis encontrar en algún rastrillo o por Internet algún clon con juegos preinstalados de esos que salieron procedentes de algún país asiático (así os ahorraréis el comprar los cartuchos).

Y si de verdad queréis disfrutar de la verdadera experiencia ahí está Internet con sus foros de coleccionistas o sus páginas de subastas donde podréis hallar alguna maravilla de estas con sus mandos originales y sus cartuchos. Para estos últimos os será de utilidad saber que podréis encontrar más cantidad en el mercado británico, además los cartuchos son compatibles con las consolas españolas (versión PAL). La gran ventaja es que en el mercado europeo hay mayor oferta y, por tanto, los precios son inferiores. Cuidado con las versiones USA que si bien se pueden reproducir en las consolas PAL, aparecerán con los colores invertidos y/o con menos colores en pantalla. Pero ya os advierto desde ahora que si deseáis una "heavy sixer" disponeos a gastaros un mínimo de 120 / 150€. Después de esta quizás la que más dinero os va a costar puede ser la Darth Vader pero a mucha distancia de la anterior, y si os lo curráis, quizás podáis encontrar alguna Atari Jr. nueva que todavía se vende por la red.

Concluyendo, si buscáis gráficos no os molestéis en probar ni el emulador, pero si lo que queréis es disfrutar en todos los ámbitos de la palabra y conocer la evolución de un videojuego desde hace 37 años a nuestros días, aquí tenéis la respuesta: ATARI 2600.




1P ×2
×2
2400

¿Homenaje sentido o plagio descarado? El caso es que Run Saber recordaba en demasía al clásico Strider firmado por CAPCOM años atrás.

Run Saber





SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1993
GÉNERO: Acción / Plataformas
PROGRAMACIÓN: Horisoft/Atlus
PUNTUACIÓN:

Que callado se lo tenía el amigo Strider Hiryu, se ve que debía tener algún primo lejano involucrado en el desarrollo de Run Saber. De otra manera, no se entiende lo de este juego, desarrollado por Horisoft y publicado por Atlus en 1993 para Super Nintendo. Y es que el título se tomaba la libertad de representar las mecánicas ya vistas en el brillante arcade de CAPCOM, añadiendo eso sí, alguna pequeña novedad a la conocida fórmula.

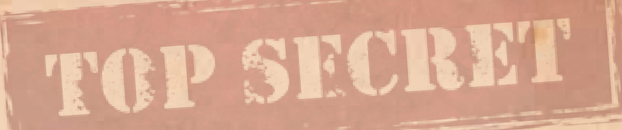
La historia de Run Saber nos sitúa en un futuro en el que la polución ha obligado a la humanidad a abandonar la tierra. Un grupo de científicos deciden liberar un gas en la atmósfera para solucionar el problema de la contaminación, pero lejos de eso, esta sustancia afecta a los pocos supervivientes que quedan sobre la faz de la tierra, convirtiéndolos en peligrosos mutantes. Para solucionar el entuerto, se inicia el proyecto Run Saber, que tiene como fin la creación de 3 poderosos androides que sean capaces de poner orden entre el amplio bestiario en el que se ha convertido la faz de la tierra.

Así las cosas, tomábamos el control de Allen o Sheena para el modo individual, o de ambos personajes en la modalidad multijugador, una de las principales virtudes del juego. Por delante teníamos que afrontar 5 niveles alrededor del mundo en los que nos batíamos en duelo con un amplio surtido de jefes de mitad y final de nivel, de hecho, casi pasábamos más tiempo batallando con ellos que recorriendo las fases en sí mismas.

Las habilidades de nuestros protagonistas eran muy similares a las del ninja de CAPCOM, el arma principal era prácticamente la misma, además podíamos engancharnos a las paredes y movernos por ellas de la misma manera que en el juego de CPS-1, incluso los escenarios se parecían bastante. Todo muy inspirado, vaya.

Run Saber no era uno de los títulos destacados del catálogo de Super Nintendo, su escasa dificultad y duración y su poco inspirado desarrollo no invitaban a dedicarle muchas tardes, aún así, poder jugar con él junto a un amigo era una experiencia bastante divertida y pocas veces vista en juegos de similar calado.


LA HISTORIA DE
PYRO STUDIOS
La
HISTORIA de
PYRO STUDIOS
TOP SECRET
CONFIDENTIAL
TOP SECRET
PYRO
STUDIOS



COMMANDOS HEADQUARTER DATA FILES

COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
14 RICHMOND TERRACE
WHITEHALL, SW.1

Cuando se habla de software español parece que todo se queda en la Edad Dorada que va desde mediados de los 80 hasta principios de los 90. Sin menospreciar la importancia de aquellos pioneros, ninguno de ellos alcanzó el éxito y reconocimiento internacional de un estudio que irrumpió como un huracán en la escena a finales de los 90. Hablamos, por supuesto, de Pyro Studios, el estudio más exitoso que haya tenido nunca nuestro país...............................



Por Vampirro

BACKGROUND

La luz que brilla con el doble de intensidad dura la mitad de tiempo... Y tú has brillado con mucha intensidad

Tyrell a Roy Batty
Blade Runner (1982)





Fotografía del equipo de Pyro Studios a finales de los 90

Nos ponemos en antecedentes

La Edad Dorada del software español es ampliamente conocida. Hablamos de una incipiente industria nacida a mediados de los 80 y que, durante aproximadamente un lustro, se mantuvo aportando juegos de indudable calidad hasta que, finalmente, sucumbió con la caída de los ordenadores de 8 bits, y con eso España se quedó prácticamente sin esa industria. En este escenario, dos jóvenes hermanos, Ignacio y Javier Pérez Dolset, 'heredaron' el pequeño negocio de distribución de videojuegos de su padre: Proein. La Proein que cogen en el 92 era un negocio muerto hacía años y ante si tenían la tarea de hacerse un hueco en un mercado dominado casi al 100% por Erbe.

Hasta 1989 Proein era la distribuidora oficial de SEGA en España hasta que esta decidió apostar más fuerte por Europa y terminar abriendo oficinas en nuestro país.

Gracias a haber mamado desde niños los videojuegos por la empresa de su padre tenían cierta visión sobre qué cosas funcionaban y qué no, lo que les vino muy bien a la hora de escoger los juegos a traer a España. El propio Ignacio nos cuenta sobre aquella época. "Tú te ibas a una feria y veías los juegos y apostabas. Nosotros hicimos apuestas muy grandes de juegos como Collin McRae o Tomb Raider". También trajeron el Civilization II, algo que nunca podré agredecer lo suficiente. Pero cada juego importante era un gran riesgo. "Al principio cuando Collin McRae salió la primera semana vendió 250 copias y habíamos comprado 35.000, y cuando tú te has apostado todo lo que tienes, todo, si el juego no se vende pues macho, quebramos". No es sólo que quebrase, Ignacio tuvo que hipotecar su propia vivienda en varias ocasiones para conseguir el capital necesario.

El caso es que poco a poco Proein fue creciendo hasta hacerse el mayor distribuidor de videojuegos en España. Y para un jugón desde niño que ha conseguido el éxito en el mercado de la distribución, ¿por qué no dar el paso de crearlos también?

> "Cuando Collin McRae salió la primera semana vendió 250 copias y habíamos comprado 35.000, y cuando tú te has apostado todo lo que tienes, todo, si el juego no se vende pues macho, quebramos"

Paradise / Contenidos Interactivos

El 26 de mayo de 1995 se fundó Paradise Interactive Software, SL., con los hermanos Pérez Dolset como socios capitalistas de la empresa. Inicialmente apenas tenían implicación en Paradise, pero un par de años después, en 1997, los hermanos compraron la totalidad de las participaciones restantes y fundaron una nueva sociedad: Contenidos Interactivos.

Aunque la empresa se dedicaba a títulos menores ya se coqueteaba con la idea de un juego triple-A. César Astudillo, también conocido como Gominolas, trabajaba en aquel entonces en el grupo y nos cuenta que "había un proyecto de juego AAA llamado Enterpriser (un simulador de negocios)", que fue cancelado incluso antes de fundar Contenidos Interactivos.

Todavía en 1997 se volvía a intentar crear un nuevo triple-A con un juego de piratas, idea de Ignacio, y para dirigir todo aquello se decide reclutar a un jefe de proyecto que monte un estudio con garantías. "En un momento determinado", cuenta Ignacio, "Alberto Blanco", que había sido director junto con Julián Alarcón de Paradise, "me dijo que hay un tío que podría ser interesante, Gonzo Suárez. Así que nada, me vi con él, y pensé que parecía un tipo solvente y que sabía de lo que hablaba".

Gonzo había entrado en el mundillo de la creación de videojuegos en los 80 a través de Ópera Soft y, gracias a ello, pudo aprender de algunos de los más grandes del software español. Suyos son, por ejemplo, juegos como Sol Negro, Goody o Mot. Posteriormente formó un tándem con Javier Fáfula portando juegos entre plataformas y también con algunos desarrollos como el Arantxa Sánchez Vicario -aunque este concretamente no llegó a salir-.

Pero desde 1996 Gonzo ya formaba parte de un estudio al que llamaron Arvirago. "Cuando montamos Arvirago", cuenta Gonzo, "realmente es una iniciativa entre colegas y no contamos con una fuerza pulmón muy fuerte, y en un momento determinado Ignacio me llama para hacer un proyecto de un juego donde la clave sería con ambición. Se tenía la idea de un juego de piratas y se basaba mucho en negociar, navegación y batalla naval. Entonces le dije que vale, que montaba un equipo, y lo hacía porque por el otro lado no había pasta". Pero siempre pensando en que sería algo temporal, porque como él mismo confiesa, "a mí me gusta arrancar cosas y luchar por cosas, no me gusta mantener cosas". Así que Gonzo empezó montando inicialmente el estudio con gente de su confianza de Arvirago mientras iba reclutando de Contenidos Interactivos a aquellas personas que, a su entender, tenían potencial. De todos ellos la incorporación más importante fue, con diferencia, la de Jorge Blanco. Gonzo explica cómo fue aquello: "Alberto", el



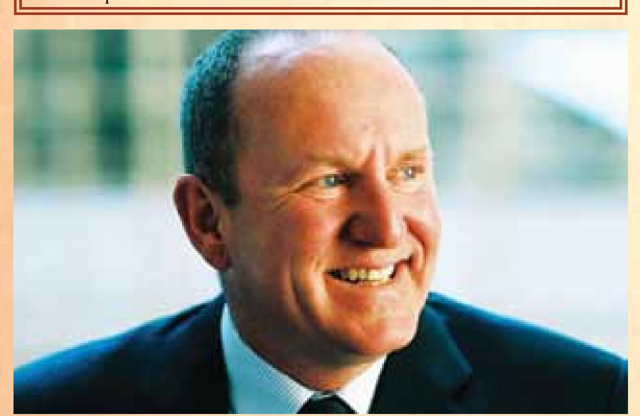


como Gonzo bien sabe, que alguien sea muy bueno dibujando a lápiz no quiere decir que sirva para modelar algo en el ordenador, que es en el fondo lo que se necesita de un grafista de videojuegos. Pero Gonzo continúa: "Jorge me vino a las 4 horas y otra vez lo había clavado. Así que pasó de ser un tío que no quería para nada a mi jefe de arte".

Commandos: Behind the Enemy Line

"Estábamos Gonzalo y yo", comenta Jorge Blanco, "y entró Ignacio preguntando '¿se os ha ocurrido algo nuevo? A mí -a Ignacio- se me ha ocurrido un juego, imaginad de comandos donde tienes que hacer las típicas misiones, de estas de acción, con unidades'. Yo me acuerdo", continúa Jorge, "porque me imaginé un juego que no tenía nada que ver, un Ikari Warriors". "Commandos yo lo recuerdo como si fuera ayer", sigue Ignacio Pérez Dolset. "Teníamos un juego de piratas, pero decidimos que jugárnoslo todo a una

Nadie tomaba en serio a un estudio español hasta que Ian Livingstone, que por casualidad pasó por la presentación de Commandos -cuando ni siquiera en Pyro se le consideraba el juego importante- pensó que podría venir bien un juego así para rellenar catálogo, que no tenían juegos de la 2ª Guerra Mundial para frikis.





Pese a disponer de un motor 3D, el juego utilizaba una capa 2D para ofrecer un nivel de detalle imposible a finales de los 90 en entornos tridimensionales.

hermano de Jorge, el mismo que sugirió el nombre de Gonzo a Ignacio, "quería enchufármelo todo el rato, pero el equipo lo había montado yo y era, y sigo siendo, muy rígido en esto. Lo mágico es que yo no quería a Jorge, pero como el hermano se ponía muy pesado al final le digo que hago la entrevista pero que no iba a cogerle, porque ya había visto trabajos suyos y no me gustaba como grafista. Así que nada, se pone a hacer la prueba y le digo 'hazme un boceto de un entorno, una cabañita, y quiero que tenga un toque cartoon redondeado pero que su textura simule un cierto realismo'. Le doy una tarde y el tío en una hora me viene con el dibujo, y lo había clavado. Con un poco todavía de escepticismo le digo coge el 3DMax y házmelo en modelado 3D y te dejo dos días. Aquí, me digo, lo normal es que pete", porque

carta era muy arriesgado. Y bueno, yo un día me presento en la oficina diciendo oye, que se me ha ocurrido la idea de hacer un videojuego de la 2ª guerra mundial de comandos". Jorge Blanco continúa con el relato. "Nos fuimos un fin de semana a la casa del padre de Ignacio allí, en la Herradura, de concentración en Granada. Una casa preciosa, donde el acantilado da a un cristal al mar. Y nosotros allí encerrados definiendo, e Ignacio trajo ideas de las misiones que quería".

En 1997 la PSX ya era la reina de las consolas, así que… ¿por qué un juego de estrategia y para PC? La decisión para Ignacio estaba clara. "¿En qué segmento o en qué clase de juegos se puede competir donde con menos medios se puede conseguir más? En la estrategia. En aquel momento Commandos costó 150 millones de pesetas -900.000



euros- cuando juegos como Tomb Raider estaban en los 600 millones de ptas -3,4 millones de euros-". Hay que recordar que era finales de los 90, el PC estaba en su máximo apogeo y no había que pagar ni pedirle permiso a nadie para sacar juegos para él.

Ignacio continúa con más decisiones clave: "en su momento se plantearon dos caminos posibles de desarrollo. Uno era hacer un juego de soldados únicos, y otro era crear unidades genéricas. Yo planteé la idea de hacerlo con unidades gastables, pero Gonzo en cambio propuso que estaría bien hacer un juego con unidades donde cada una de ellas fuera única, un comando con sus características. Tampoco dio para mucho aquello, ni siquiera fue una discusión de 20 minutos, fue de 3".

Sin embargo, el juego fue durante mucho tiempo el patito feo de Pyro porque esto era sólo un plan B y el proyecto principal seguía siendo el juego de piratas. Tal y como comenta Astudillo, "el proyecto en el que se estaban poniendo casi todos los huevos era el de piratas, principalmente debido al fuerte interés personal que tenía Ignacio en ese proyecto. Commandos surge también de forma conjunta entre Gonzo y él, pero yo creo que muy pronto Gonzo le vio más potencial. Cuando yo preparé los vídeos de presentación de ambos proyectos a publishers, el juego de piratas era claramente el producto A, con un equipo mucho más numeroso, y muchas horas-persona dedicadas a hacer una intro CG muy preciosista para el vídeo. En cambio, de Commandos había muy poquita cosa que enseñar, y la intro la monté yo con una simple locución y una sucesión de fotos de la época."

Si los juegos se estaban financiando internamente y ya se tenía a Proein para distribuirlos, ¿para qué se buscaba a un publisher? Porque sacar los juegos sólo en España podía hacerlo Proein, pero se quería hacer algo capaz de competir internacionalmente, y para publicarse en el mercado inglés, en Japón, en Alemania o incluso en EEUU Proein no llegaba. Por eso era necesario un publisher grande y con garantías.

Así que los hermanos Dolset fueron tirando de contactos enseñando los dos juegos sin ningún éxito hasta que la casualidad hizo que Ian Livingstone, el fundador y CEO de Eidos Interactive, pasara por las oficinas justo mientras se presentaba Commandos. Ian vio el juego y pensó que aquello le podía venir muy bien para fondo de catálogo, pues Eidos no tenía nada de la 2ª Guerra Mundial. Y como efecto colateral, el de piratas quedó relegado al olvido.

¿Qué iba en la presentación que convenció a Ian? Ignacio da la respuesta. "Teníamos un prototipo con una misión funcionando, creo que era la del asalto a un cuartel donde hay unos depósitos de combustible. Le faltaba todavía acabado, era jugable pero como no hicieras exactamente las cosas que había programadas, pues mal. Estaba muy ñapeada, pero había un mapa jugable y dos misiones no jugables pero que visualmente sí estaban muy terminadas y con soldaditos alemanes moviéndose, sus patrullas y eso".

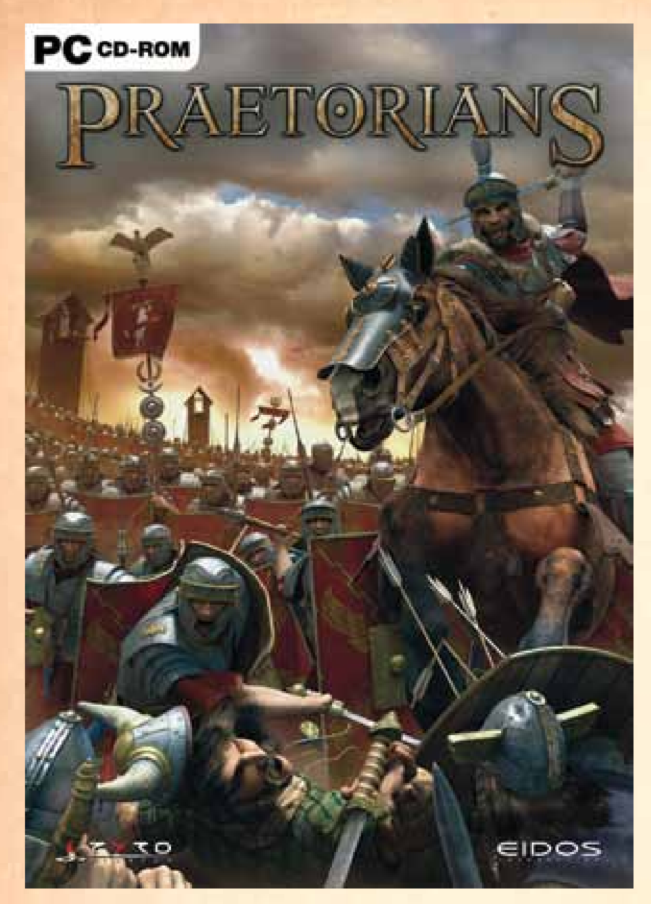
Tras el acuerdo con Eidos, Contenidos Interactivos se disuelve y se crea una nueva compañía con los hermanos Pérez Dolset como socios mayoritarios y luego otros socios minoritarios como los hermanos Blanco o Gonzo Suárez. Había nacido Pyro Studios.

Las estimaciones de Eidos era que Commandos podría vender unas 100.000 copias, lo suficiente para ser rentable pero poco más. Por lo tanto en Eidos no le hicieron mucho caso a Pyro ni a su juego, se limitó a poner la pasta y a un productor, cuyas propuestas por cierto fueron casi todas denegadas por Pyro. Gonzo explica un poco cómo era el día a día en la Pyro de Commandos. "Nosotros trabajábamos con una base abstracta, que es que tú diseñas una mecánica que se mueve por un tablero con unas fichas muy sencillas y que en el juego puedas con ello abstraer y ver el mismo como tal. Luego puedes adornarlo como quieras, pero ese adorno nunca puede matar la capacidad rápida de la abstracción de las fichas simples. Nosotros trabajábamos la jugabilidad con un entorno que yo llamaba plastelina en vez de hacerlo con el motor del juego, que se hacía en paralelo. Con la plastelina trabajabas a base de cilindros, y en el caso del Commandos con conos con las vistas". Para el resultado final se escogió una vista isométrica. Es gracioso, porque esta vista es la utilizada desde los 80 para simular un entorno 3D utilizando sólo gráficos en 2D. El motor del Commandos se divide en dos partes, una en 3D que no se ve pero que es la que mueve el juego -y que en la versión final mantiene la cámara fija-, y luego una capa superior donde se muestran los escenarios y personajes en pespectiva isométrica. ¿Y por qué? Porque es 1997/98, las máquinas de la época no podían mover muchos polígonos -ni siquiera utilizando las aún caras y poco extendidas aceleradoras 3D-, y al utilizar una capa 2D se creaba un nivel de detalle imposible en un entorno 3D. Así que Commandos se podría decir que es un juego 3D que simula ser un juego 2D intentando parecer 3D.

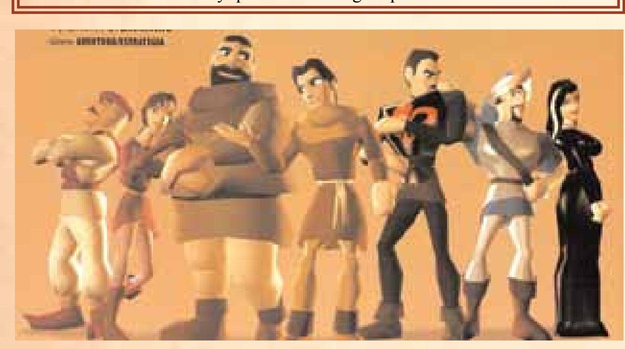
Con la promoción de Commandos, Ignacio recuerda que "tuvimos que diseñar el márketing porque Eidos no nos hacía ni caso. Nosotros desde aquí nos dedicamos a hacer toda la promoción, la publicidad, los folletos, los vídeos, preparamos un envío de mochilas a todos los distribuidores de España donde falsificamos carnets de la 2ª guerra mundial, planos… Y bueno, llamó mucho la atención, que era lo que queríamos. Y gente por Europa, en revistas y tal, recibieron una copia que dentro había fotografías envejecidas con tu objetivo, el plano de una misión, un pasaporte falso… buscamos imprentas de la época, papel viejo… me acuerdo que para envejecer unos papeles los tuvimos en una terraza, luego los poníamos en el suelo para irlos pisando y que se estropearan para que dieran la sensación de que eran cosas manoseadas. Hicimos también tampones con sellos originales de la 2ª guerra mundial para sellar determinados documentos..."

Aun así, la recepción de la prensa tampoco fue especialmente cálida al principio, ni siquiera en España. Gonzo comenta un ejemplo: "hay





El primer Heart of Stone tenía un curioso acabado gráfico al no utilizar texturas en sus modelos y que le daba una gran personalidad.



El Praetorians que salió finalmente a la venta poco tenía que ver con el diseño inicial del mismo. De hecho, iba a llamarse Cimmeria e iba a estar ambientado en los mundos de Conan…





Esta fue la misión de Commandos que se presentó en Eidos Interactive y que terminó siendo la segunda misión en el juego definitivo.

una editorial de El Mundo diciendo que Commandos era la muestra del fracaso de los juegos violentos. Por ejemplo que en Alemania había fracasado estrepitosamente, cuando en Alemania había sido el país en el que más se había vendido. Y además es un juego que es bélico pero que puedes pasártelo sin matar a nadie". Y la prensa inglesa, de hecho, fue peor. PC Gamer puso a caer de un burro el juego. Cuando se alzó con el nº 1 en ese país -recordemos: el mercado europeo más importante-, Gonzo cuenta que "decían los ingleses 'ay, mira estos españoles, qué graciosos son, han tenido la suerte de estar una semana líderes', y hacían chistes con el burrotaxi y todo eso". Luego fue pasando el tiempo y en UK el juego aguantó ese nº 1 durante 15 semanas consecutivas, y en algunos países incluso más tiempo. Commandos fue el 2º juego más vendido aquel año en Europa y según se cuente el 2º o el 3º en el mundo -el nº 1 fue Stracraft-.

¿La clave de este éxito español sin precedentes? Es difícil dar siempre la clave de un éxito, pero se podría decir que es la combinación del talento de tres personas: Ignacio Pérez Dolset -que sabía de hacer negocios con videojuegos-, Gonzo Suárez -que sabía de hacer videojuegos- y Jorge Blanco -que sabía de hacer gráficos-, aunque este último suele ser el gran olvidado. Commandos era un juego que entraba por los ojos pese a su aspecto retro deliberadamente adoptado, y ese logro es sin duda obra principalmente de Jorge Blanco. Gonzo lo explica muy bien. "Mucha gente puede dibujar a Saturno comiéndose a su hijo. Pero sólo uno es Goya".

Heart of Stone y Praetorians

Tras Commandos, el equipo de desarrollo de este comienza la expansión que acabará siendo Commandos: Beyond the Call of Duty, aunque Jorge Blanco se quejara de que "el mission pack del Commandos 1 hubiera podido ser una 2ª parte, porque los mission pack de la época era cogerse los mapas, con los assets que tienes, los remontas y haces misiones nuevas. Pues nuestro mission pack fue todo

gráficos nuevos, todo entornos nuevos". También al mismo tiempo un pequeño grupo trabajaba ya en lo que sería el motor y un poco la historia de Commandos 2. Pero no sólo de Commandos vivía Pyro, y dos juegos más estaban en desarrollo: Cimmeria y Heart of Stone. Cimmeria fue ideado por Javier Pérez Dolset y estaba ambientado en los mundos de Conan. Sin embargo, desde el principio el juego daría muchos tumbos tanto en estilo de juego como en ambientación y hasta de nombre, de forma que Cimmeria acabaría ambientado en las campañas romanas y se llamaría Praetorians. Respecto a Heart of Stone, César Astudillo, jefe del proyecto, habla sobre él: "El proyecto original era una aventura de acción con gráficos en tercera persona (perspectiva tipo Tomb Raider) ambientada en el siglo XVII en un Caribe infestado de piratas. Lo lideraba Miguel Lizondo y se titulaba 'Dart' y el 'padre creativo' era Javier P. Dolset.

Cuando Lizondo se marcha de Pyro, yo paso a sustituirle como jefe de proyecto. Se produce un cónclave en el que se decide que hay que cambiar de trasfondo y de mecánica de juego: de proyecto, vaya. Empezamos a trabajar con un concepto de aventura y lucha multijugador que yo bautizo como MCAF (Multi Character Adventure and Fight), y que inicialmente situamos en un universo de Las Mil y Una Noches.

Mientras yo voy 'aterrizando' la inspiración creativa de Ignacio a una mecánica de juego suficientemente no-ambigua como para programarla, y voy reclutando el equipo técnico y artístico, Ignacio decide resituar el universo en un misterio de alquimia ambientado en el fin de la Edad Media y el inicio del Renacimiento, alrededor de la búsqueda de la Piedra Filosofal, la Mesa de Salomón, los trabajos de Hermes Trismegisto, y la vida de Nostradamus.

En noviembre de 1999 se decide que en enero de 2000 vamos a presentar nuestros tres proyectos a Eidos -Commandos 2, Praetorians y Heart of Stone-. Reconozco que desde un punto de vista externo podía haber dudas de si mi equipo era capaz de completar el proyecto desde el punto de vista tecnológico, y yo mismo tenía como un escenario probable cambiar de 'lead programmer' y asumir el drama interno y el retraso que eso podía suponer. Tengo que decir en mi defensa que crear un equipo partiendo de cero en un país con poco tejido profesional, y hacer un juego AAA como primer proyecto, son dos tareas que es difícil realizar simultáneamente sin que se produzcan inevitables ineficiencias y 'dolores de crecimiento', y eso era algo que a los fundadores les resultaba difícil admitir.

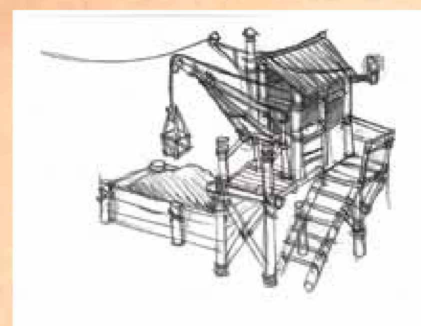
"Crear un equipo desde cero en un país con poco tejido profesional, y hacer un juego AAA como primer proyecto, son dos tareas complicadas de realizar sin que se produzcan inevitables deficencias"

Bueno, en ese estado de cosas, y en medio de la tensión de presentar nuestros proyectos a publishers, Gonzo y yo tuvimos un conflicto profesional, y a renglón seguido los Dolset y Gonzo me hicieron saber que se había quebrado su confianza en que bajo mi dirección el proyecto fuera a completarse en la fecha comprometida, sobre todo porque el propio Gonzo tenía un pronóstico negativo al respecto apoyado por testimonios de gente de mi propio equipo -te puedes imaginar la sensación de traición que me causó aquello-. En esa tensa reunión, Ignacio me preguntó si yo estaría dispuesto a aceptar una asesoría técnica por parte del equipo de Gonzo. Yo dejé a un lado mi orgullo y dije que no solo estaba dispuesto, sino que lo agradecería mucho en la medida en que eso fortaleciera las garantías de completar el proyecto con éxito. Y para mi asombro, Ignacio me contestó: 'Esto era una prueba. Que accedas a ser ayudado por el equipo de Gonzo nos revela que tú mismo no tienes la confianza suficiente en ser capaz de sacar esto adelante'.

>> Para mí, ser objeto de esa escenificación fue, yo qué sé, lo último... Inmediatamente acordamos que yo saldría de Pyro. Simultáneamente, lo mismo ocurría con Javier Fáfula y 'Praetorians': él también sería reemplazado conforme a los criterios de Gonzo".

¿Fue realmente Gonzo el responsable? Ignacio confiaba mucho en el criterio de Gonzo, y éste veía problemas en ambos juegos -de Heart of Stone opinaba concretamente que "era brillante a nivel estético, pero sólo funcionaba para hacer vídeos"-. Pero a Gonzo le interesaba que Heart of Stone o Praetorians salieran adelante. Gonzo se iba a ir de Pyro, y dado que su intención seguía siendo desarrollar juegos tras ello estaba muy interesado en no compartir el éxito para que sus juegos fueran su carta de presentación. En el primer Commandos tanto Gonzo como Ignacio quedaron como codiseñadores, pero en el 2º a Gonzo le interesa ser la única cabeza visible del







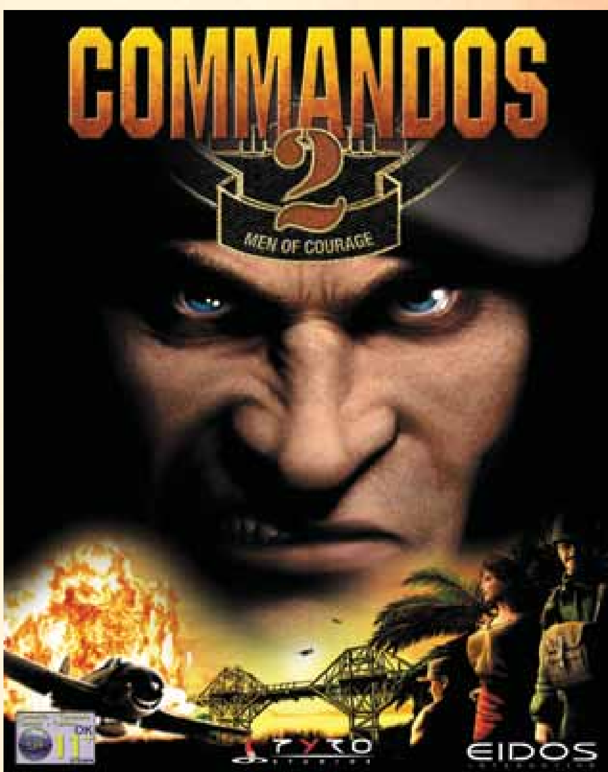


proyecto, y esto es más fácil si Ignacio se dedica a trabajar en otros juegos y no participar en Commandos 2. ¿Y qué pasó entonces con Heart of Stone y Praetorians? Uhm... para hacer un gran producto hace falta tener visión, entender cuál es su esencia cuando aún sólo es una idea o unas directrices en papel. Cuando tienes en tu mente la visión del producto es más fácil focalizar los esfuerzos, y citando a Steve Jobs, focalizar es decir no a muchas ideas buenas.

Ignacio, al menos según la opinión de Gonzo, no era un creativo. Con eso no quería decir que no tuviera buenas ideas o que estas no pudieran ser originales, sino que no se es capaz de ver la esencia misma del producto antes de que exista. Y al no verla, no se descartan las buenas ideas simplemente porque no cuadran con la visión del producto, y así es como se crean productos frankesteinianos. ¿Qué es un producto frankensteiniano? En palabras de Gonzo, "un trozo de esto, con un poco de este, los ojos azules de este y la picha de aquel". Pero como se ve mejor con un ejemplo, ¿qué es Brütal Legend? Un Devil May Cry en un mundo abierto y con fases de gestión de fans a lo RTS. Ojo, no ver el producto no es sinónimo de incompetencia o de mal líder. Bill Gates nunca tuvo esa visión tampoco, por ejemplo.

Ignacio era mejor cuando contaba con una figura que sí viera el producto, y ni César Astudillo ni Javier Fáfula eran esa figura. Por ejemplo, con Heart of Stone, primero fue un juego de acción con perspectiva tipo Tomb Raider ambientado en el Caribe, luego aventura y lucha multijugador estilo Mil y una noches, después se cambia la ambientación al final de la Edad Media... alguien que ve el producto no tiene esos giros. Por ejemplo el Macintosh desde que lo cogió Jobs hasta que salió a la venta evolucionó y cambió mucho, pero siempre fue el Macintosh, siempre se mantuvo fiel a sus principios… salvo en el tema del precio, aunque decisión no fue de Jobs.

Así que los problemas que presentaban ambos juegos no eran tanto consecuencia de la capacidad o incapacidad de Astudillo y Fáfula como directores sino como que estos no tenían lo que Ignacio necesitaba, y como consecuencia sus juegos daban tumbos, se retrasaban, se rehacían una y otra vez y eso acababa minando la viabilidad de los mismos a largo plazo.



Commandos 2: Men of Courage

Commandos 2 era el juego de Gonzo, el cual al ser su último título en Pyro necesitaba que fuera memorable. Gracias a la financiación de Eidos -la cual pagaba el 100% del desarrollo de todos los juegos de Pyro- no tenía ataduras económicas, pero… ¿cómo hacer un juego antológico? En palabras de Gonzo: "Yo soy un animal, trabajar conmigo es una puta pesadilla. Pero es que no tengo interés en lo cómodo que esté el que trabaje conmigo, yo quiero que saque lo mejor, y lo demás no me importa. No es sólo que sea trabajo, porque cuando tú vas a crear algo, una criatura, esa criatura lo es todo."

Siendo una 2ª parte se esperaba que su desarrollo durase 18 meses y saliese en el 2000, pero cuando llega ese año el juego se retrasa. Gonzo quería un título grande y abierto donde ningún detalle era superfluo, y eso llevaba su tiempo. Jorge Blanco tiene varias anécdotas sobre el tema. "Yo le preguntaba, Gonzalo, que cuántos interiores va a haber, que cuántos enemigos. Y me respondía 'Tú haz que quede bonito'. Me acuerdo de la misión de Colditz de un castillo que había que hacer cada ventana, que era un interior. 'Pero Gonzalo, ¿vamos a hacer todos los interiores?' 'Tú hazlo bonito', me decía".

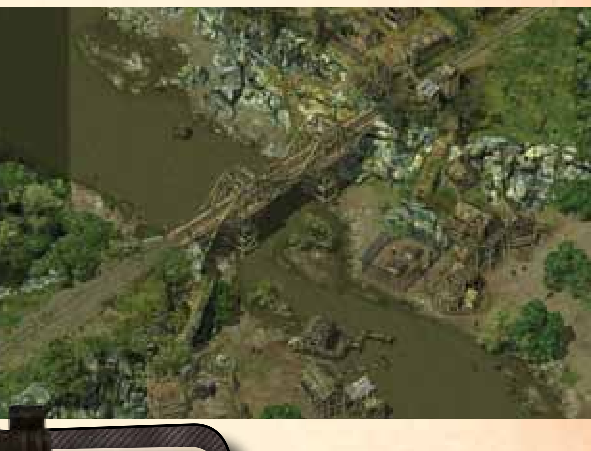
O como cuando Commandos 2 acumulaba retraso y Gonzo aumentó la presión sobre su equipo: "llegabas a currar", sigue Jorge contando, "y no sabías a qué hora te ibas, tú estabas allí hasta que entraba en la habitación y decía 'nos vamos', y ya te podías ir. En las reuniones con Eidos a lo mejor pedían estos cosas para que estuvieran en determinadas fechas que les venían bien… 'que no', decía Gonzo. 'Hombre, si se pudiese hacer…', insistían los ingleses. 'Que no, que no. Se lo pedís a los Reyes Magos'. Ignacio le miraba con la cara desencajada en plan '¡pero estás loco!'."







El acabado gráfico de Commandos 2 resulta impresionante incluso visto con ojos de hoy en día. En palabras de Ignacio Pérez Dolset, se trataba de una obra faraónica.



Una de las peticiones de Eidos fue sacar el juego en capítulos. “El motivo”, explica Gonzo, “era para poder facturar de forma que cuadrase con los informes para sus accionistas. Ahí me planté e Ignacio fue muy fiel y se plantó también”. Aunque Jorge justifica un poco a Eidos: “es que habíamos creado tal monstruo que Eidos dijo que de ahí podía sacar varios juegos”. Tampoco Ignacio estaba contento con Gonzo: “A mitad de Commandos 2 Gonzalo resucita su compañía Arvirago y va vendiendo el juego con su nueva compañía mucho antes de salir de Pyro Studios, y eso lógicamente no te genera una sensación agradable. Vamos con retraso para el lanzamiento donde nos jugamos todos mucho, le has dejado que lo haga él en exclusiva, y va y se dedica a ir vendiendo su próximo juego. A mí ese tipo de cosas no me gustan. Tengo ahí el Commandos 2 que lo estoy presentando en un stand en mayo del 2000 en el E3, ya sé que se me va a retrasar año y pico, pero estoy vendiendo el siguiente juego stand por stand, a los propios tíos que me están financiando el Commandos. Los de Eidos venían a verme a mí y me decían que esto no es serio. Pues no, pero y qué quieres que haga, ¿lo mato?”. Pero pese a todo Ignacio respalda a Gonzo, y este se lo reconoce: “a Ignacio le agradezco mucho que en contra de muchos sus criterios él siempre fue fiel pese a mis cabezonerías. Y de hecho Ignacio sí sufrió mucha presión para descabezarme a mí por parte de Eidos y de su familia, y hubo momentos de decir oye, este fuera. Pero no lo hizo. Ignacio fue escrupulosamente fiel.” Y eso que



NOMBRE:
Gonzalo ‘Gonzo’ Suárez.
AÑO NACIMIENTO:
1969
LUGAR DE NACIMIENTO:
Barcelona.

Tras abandonar Pyro Studios refundó **Arvirago**. Su primer proyecto, Lord of Creatures, pasó por diversas fases hasta que en 2008 se vendió a **Digital Legends**. Actualmente no se le conoce su participación activa en ningún videojuego, aunque según sus propias palabras “*lo que pasa es que prefiero mantenerlo en cierto secreto*”. Fuera de la producción de juegos, ha participado de manera muy activa en proyectos como la presentación junto con la ministra de cultura del proyecto no de ley para considerar al videojuego como una expresión cultural, la presentación de la candidatura de Miyamoto al premio Príncipe de Asturias en 2010 o como profesor en el Máster de desarrollo de la UCM.



las cabezonerías de Gonzo provocaron incluso un motín en el equipo. "Hubo un momento", cuenta Jorge Blanco, "al final de la producción de Commandos 2, que el equipo se plantó. Una pseudo huelga, sin joder el estudio ni el juego ni nada, pero llegó un momento en que nos pusimos todos de acuerdo, y Gonzo se puso hecho un Mihura."

El final de la producción de Commandos 2 vio un Gonzo desatado, agobiado casi podríamos decir. Llega a poner y deponer puestos como quien cambia cromos. "Él no busca gente para trabajar con él", comenta Ignacio sobre la forma de dirigir de Gonzo, "él lo que busca es ser el director único de la orquesta, y por eso a lo largo del proceso del Commandos 2, y eso no es especulación, de la gente que fue clave en Commandos van saliendo todos de una forma u otra del proyecto y se queda Gonzo solo".

No obstante, no es que la gente huyese en desbandada de su lado. Javier Arévalo acabó dirigiendo Praetorians pero no para "escapar" de Gonzo, y respecto a Jorge Blanco: "cuando le dije que no me iba con él [a Arvirago], que me iba a animación que era lo que me apetecía, estábamos acabando Commandos 2. Pues nada, me desvinculo un poco más y me quita de jefe de gráficos acabando el proyecto y pone a Javier Soler, y está ahí hasta que le dice que no se va tampoco y entonces le quita y pone a otro. Y el siguiente ya sí. Pero yo termino Commandos 2". Aunque Gonzo justifica este cambio: "el motivo por el que quito a Jorge es que yo quería alguien con plena dedicación, y él se iba a animación. De hecho, mi jefe de arte en Arvirago no venía de Pyro".

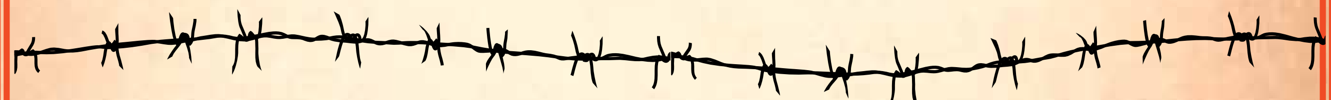
Finalmente Commandos 2 sale a la venta el 21 de septiembre de 2001 para PC, y meses después también para PS2 y Xbox. El coste del juego fue de en torno a los 1.000 millones de ptas (6 millones de euros), con un pronóstico de ventas de en torno a los 10.500 millones de ptas (algo más de 60 millones de euros). ¿Lo llegó a alcanzar? Es difícil saberlo, no hay cifras absolutas, pero Ignacio asegura que las ventas de la 2ª parte fueron como un 20% más que las de la 1ª.

Con Commandos 2 se acaba la era Gonzo en Pyro. ¿Qué considera este que fue su legado en Pyro, aparte de los juegos? "En Commandos intenté integrar formatos de producción de cine a la producción de juegos. Ahora es ya más habitual, pero entonces el hacer que hubiese subsegmentos que fuesen liderados por una cabeza operativa y que ese subsegmento rentase a otro y que no hubiese más de tres capas desde el jefe hasta el último es una estructura de cine, y el hecho de trabajar a ciegas y que una persona pueda trabajar sin saber siquiera de qué juego se trata, es una estructura de cine. Todo depende de que quien dirige todo sepa lo que está haciendo o no, pero cuando se hace bien permite un crecimiento orgánico. Y luego una cosa que también aporté es una gran fluidez para rotar gente. Que no hubiera miedo a perder gente, porque eso también daña estructuralmente porque conlleva a tener una inflación de sueldos, porque si inflacionas los sueldos, el sueldo en un cáncer que te va carcomiendo el proyecto, y si te adelanta te destruye."

Commandos 3 decidió variar su acabado gráfico en pos de potenciar más la atmósfera del juego -sólo que en detrimento de la jugabilidad, pues en este juego era más difícil localizar a los enemigos al confundirse más con el escenario-.



> "Una cosa que también aporté es una gran fluidez para rotar gente. Que no hubiera miedo a perder gente, porque eso también daña estructuralmente porque conlleva a tener una gran inflación de sueldos"



Commandos 3: Destination Berlin

Con Commandos 2 terminado se empieza el desarrollo de la tercera parte. También estaba Praetorians, que pese a haber pasado por varias manos hasta Javier Arévalo y correr el riesgo de convertirse en un juego frankensteiniano acaba siendo muy buen juego. Aunque se da un aire a Age of Empires, en este tipo de juegos hay que crear poblados y construcciones, hay que mantener un sistema productivo que Praetorians no posee, pues se centra más en la gestión de las tropas que en la de los recursos, y ya sólo por eso suponía una forma diferente de jugar. Desde luego no fue el éxito de Commandos, pero funcionó muy bien a nivel de ventas tras su salida en febrero del 2003. "Te lo digo de cabeza", comenta Ignacio al hablar de él, "pero Praetorians debió vender en torno a las 450 o 500.000 copias".

Con Commandos 3 Ignacio volvía al diseño y como jefe de proyecto se queda César Valencia. César venía de hacer en Dinamic Multimedia juegos como PC Atletismo, Live! Boxing o La prisión, llegando a Pyro en marzo de 2001 junto a algunos componentes de su equipo de Dinamic. "En

Commandos 3 -explica Ignacio- teníamos la presión -por parte de Eidos- de oye, que he invertido mucho dinero y necesito que saques el juego y que lo saquéis muy rápido. Ahí sí hay una presión en términos de que esto hay que rentabilizarlo y en cierta medida teníamos una deuda con Eidos, Commandos 2 se había retrasado mucho en el lanzamiento, estuvieron mucho tiempo esperándolo y fue un proceso turbulento. Piensa que el Commandos 2 iba a salir originariamente 18 meses después del primero y que en aquella época Eidos estaba sacando un Tomb Raider todas las Navidades, y claro, no entendían por qué tardabas tres años en sacar una 2ª parte". Así que Ignacio esta vez sí cede un poco a las presiones porque se siente un poco en deuda con Eidos, que a fin de cuentas es quien está pagando las facturas.

¿Y qué había de nuevo? Por un lado, los interiores el juego dejaban de ser en 2D y pasaban a ser en 3D. La perspectiva isométrica se mantiene en los exteriores, pero en los interiores cambia y ahora se podía girar el escenario y adoptar cualquier ángulo. A nivel de ambientación, "el tema de la saturación ha sido muy importante", comentaba Francisco Javier Soler, 'Makineto', en un vídeo sobre el making of del juego. "En Commandos 3 se ha desaturado bastante el nivel de color en los mapas". Esto hacía que, tal y como recalcaba Jorge Blanco, visualmente quedara muy bonito, pero también dificultaba al jugador la localización de los enemigos, por lo que la jugabilidad se podía resentir.

De todas formas, se era consciente de este inconveniente. En el mismo vídeo sale Ignacio diciendo que "lo que hemos intentado ha sido pasar de la jugabilidad a la experiencia. La jugabilidad significa quiero pasármelo bien en un juego, quiero divertirme. Pero hay algo más. La experiencia, además, tiene que sacar emociones, tiene que sumergirte en el juego, ya es pasar al siguiente nivel simplemente de la lógica de un videojuego". Pues eso.

También en Commandos 3 evoluciona la inteligencia artificial. En la nueva versión los enemigos eran un poco más dinámicos que en su 2ª parte, y se añadían las escuadras, es decir, dinámicas de grupo. Y aunque seguía siendo un juego táctico con una dificultad endiablada, la curva de aprendizaje no eran tan acusada. El juego salió finalmente a la venta en octubre del 2003. "Probablemente Commandos 3 vendiera la mitad de Commandos 2, y como un 60% del primer Commandos", explica Ignacio. "Yo creo que en el caso de Commandos 3 lo que ocurrió fue que tuvimos una presión de plazos muy grande, que ese fue el principal inconveniente. Commandos 3 lo comparamos con Commados 2 y es injusto. Commandos 2 fue una obra faraónica y costó un pastizal mientras que Commandos 3 tuvo un presupuesto que era la cuarta parte del Commandos 2. Pero más allá de eso, las ventas de Commandos 3 tienen mucho que ver con la evolución del mercado de PC".

> "En el caso de Commandos 3 lo que ocurrió fue que tuvimos una presión de plazos muy grande, que ese fue el principal inconveniente. Commandos 3 lo comparamos con Commados 2 y es injusto"

Heart of Stone

Cuando Astudillo sale de Pyro su equipo es recolocado y el juego puesto en barbecho en el 2000. Jorge Rosado, el que será el diseñador jefe del segundo Heart of Stone, explica cómo se retoma el proyecto. "Un par de meses después de entrar yo en Pyro -finales del 2001- tuvimos una reunión con Ignacio y Javier Pérez Dolset César Valencia, yo y otra gente que estábamos en Dinamic que tenía la intención de moverse a Pyro Studios como un grupo de desarrollo en bloque. Así que nos dijeron que si queríamos ir y coger ese proyecto pues fenomenal".

El nuevo Heart of Stone era, en

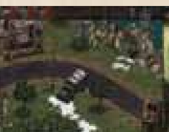
★ Los juegos de Pyro ★

Commandos: Behind Enemy Lines (1998)



Inició la mítica saga, y pese a las reticencias iniciales consiguió ventas millonarias.

Commandos: Beyond the Call of Duty (1999)



Una expansión del original, incluía ocho misiones más y el denominado 'contacto holandés'.

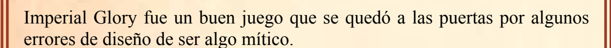
Commandos 2: Men of Courage (2001)



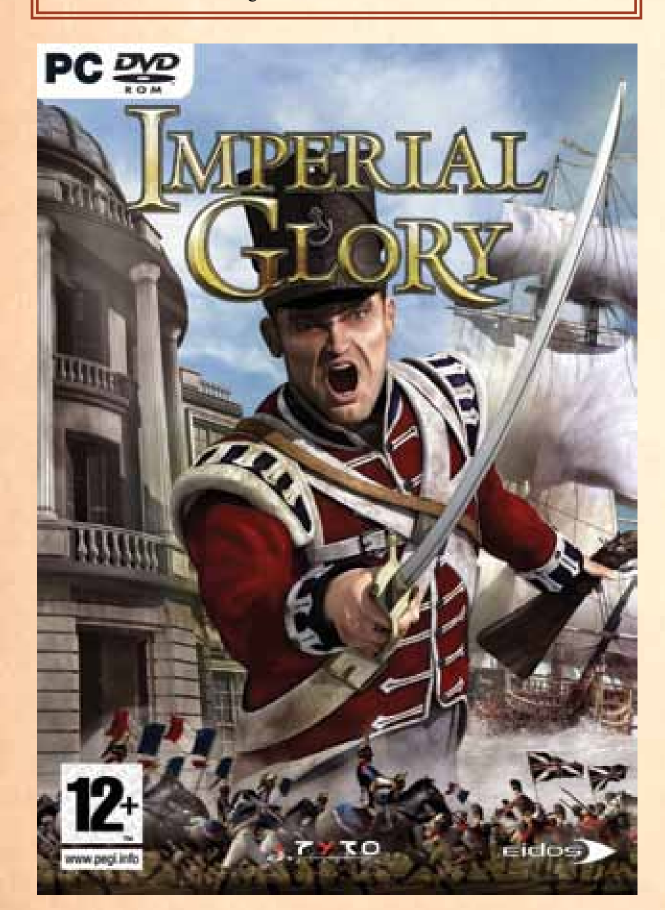
La saga Commandos se consolida y llega por primera vez hasta consolas.







Imperial Glory fue un buen juego que se quedó a las puertas por algunos errores de diseño de ser algo mítico.



palabras de Jorge, "una aventura en la que tenías varios personajes en un modo campaña y cada personaje tenía una habilidad única y tenías que apoyarte en estas para avanzar en la historia". ¿Se reutilizó algo del juego original? "Sí que aprovechamos no sólo los personajes sino también ciertas localizaciones, puzzles y algunas cosas más, pero salvo eso empezamos de cero".

El juego estuvo en desarrollo todo 2002 y 2003. "Llegamos a tener una versión jugable de unos 6, 7 u 8 personajes entre los que estaban el fraile, el caballero negro, un alabardero… Y claro, era un juego complicado porque tenía bastante contenido y muchos puzzles un poco complicados. Heart of Stone no era un arcade, era una aventura de exploración y de combinar habilidades".

Cuando se pregunta a Ignacio por Heart of Stone, su mirada se entristece y su tono de voz muta casi a un lamento. "Es la historia del software español por decirlo de alguna forma. Por aquella época había una cantidad enorme de juegos cancelados o retrasados, y no sólo aquí, también fuera, especialmente durante el 2005 y 2006. ¿Y por qué? Pues por la incertidumbre, ¿y qué es lo que nos ocurre en Heart of Stone? Yo creo que teníamos una muy buena idea para hacer un juego, teníamos un entorno muy atractivo, pero no había una capacidad de desarrollo, no había la capacidad de poner un equipo a trabajar en Heart of Stone capaz de ejecutarlo con una suma de tecnología y diseño… no funcionó. Y hubo un momento en que, con tiempo lo habríamos sacado adelante, pero ya las consolas están arrasando y el PC empezamos a ver que hay determinados géneros y tipos de juegos que ya no venden". A principios de 2004 vuelve a cancelarse. Definitivamente ya.

Imperial Glory

Imperial Glory, pese a ser también un juego exclusivo de PC, corrió mejor suerte. Bajo el mando de César Valencia como jefe de proyecto y con un tiempo de desarrollo de dos años y medio a tres, era un juego similar a los Total War, pero basado en los tiempos napoleónicos. Por un lado tenías una gestión estratégica por turnos en un mapa dividido en provincias donde tienes que gestionar tu imperio, y luego en las batallas se pasa a un escenario tridimensional donde controlas a las unidades en tiempo real.

Imperial Glory era un juego muy cuidado y espectacular, y aunque se inspirara en los Total War, tenía los suficientes elementos originales para no considerarse un clon más, como por ejemplo las batallas navales, cosa que se acabó copiando en Empire: Total War, el cual salió al mercado...¡en 2009! Sin embargo, desde el punto de vista jugable, tenía un defecto que le invalidaba como el Total War definitivo: las tropas no contaban con moral. Durante una batalla descubrías que nadie huía nunca y hasta la unidad miliciana más humilde aguantaba estoicamente hasta el último hombre cualquier clase de castigo. ¿Nadie se dio cuenta en Pyro de ese problema? ¿No era obvio? "Es obvio que

Pese a que no fue el éxito esperado -y necesitado- tanto por Pyro como por Eidos, la mayoría de las personas involucradas en Strike Force lo recuerdan como una gran experiencia.





Strike Force fue el último juego en salir a la venta con el motor gráfico Renderware de Criterion, el mismo que sirvió como base para Burnout.



una casa no tenga ventanas", responde Gonzo al hablar con él de este problema, "pero no es obvio hacer una casa que tenga las ventanas. No es lo mismo ver que algo le falta a saber cómo hacerlo, porque a la que pones una cosa se te desequilibra otra. Si de repente pones moral es un vector de juego que puede convertir el título en un juego de administrar moral y no un juego de batallas". En cualquier caso, pese a los fallos que tenía, Imperial Glory era muy divertido, con muchas opciones y con una gran factura técnica. El juego salió a la venta en mayo del 2005, llegando a ser en su lanzamiento número 1 en España y número 2 en Inglaterra. Con este juego se cierra definitivamente una época en Pyro, la Pyro "pecera" donde los ordenadores son la base principal sobre la que se diseñan juegos. El cambio de mentalidad, como veremos, había empezado ya antes e Imperial Glory es el último juego de la primera etapa de la compañía.

Commandos: Strike Force

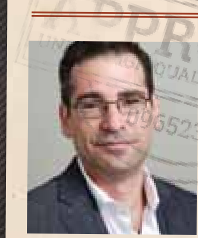
Al final del desarrollo del Commandos 3 -verano del 2003- en Pyro surge un pequeño debate. Está en desarrollo también tanto Imperial Glory como el nuevo intento de Heart of Stone, ambos juegos puros de PC, pero la PS2 de Sony se ha hecho con el 70% del mercado dejando al PC en un nicho cada vez más pequeño. Por lo tanto, el siguiente Commandos sería para consolas. Pero la estrategia era un género muy de PC mientras que en consolas triunfaban los FPS -que, curiosamente, habían nacido también en PC-, así que Strike Force sería un FPS.
El problema es que en Pyro nunca se había hecho nada parecido. "Una de las cosas que se suele decir siempre es que cuando inicias un nuevo proyecto cambia una cosa sólo de estas tres: o plataforma, o tecnología o género", comenta Jorge Rosado. Commandos: Strike Force tenía el reto de cambiar cada una de esas tres cosas.

Como Pyro no tenía tecnología para hacer un FPS en consola se licenció el motor Renderware de Criterion porque permitía trabajar en las versiones de Xbox, PS2 y PC a la vez. En teoría, porque debido a las características técnicas de cada consola los gráficos eran diferentes para cada máquina -concretamente la PS2 dio muchísimos quebraderos de cabeza, la Xbox no tanto-.
A nivel de diseño, el juego incluiría los escenarios de Stalingrado,



Mateo Pascual -al fondo, con barba- había compuesto desde el *mission pack* de Commandos todas las bandas sonoras de Pyro, pero en Strike Force por primera vez se orquestaba por la filarmónica de Bratislava





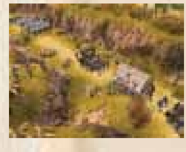
NOMBRE:
Ignacio Pérez Dolset.
AÑO NACIMIENTO
1970
LUGAR DE NACIMIENTO:
Jaén

Ignacio Pérez Dolset en 1999. A la edad de 29 años ya contaba con varios éxitos empresariales a sus espaldas, siendo Pyro el último de ellos en aquel momento. Aunque aún sigue estando a la cabeza de Pyro Mobile, otros proyectos llenan su tiempo, como Zed, una empresa dedicada al contenido para plataformas móviles, U-Tad, el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital cuyo fin es formar a los profesionales del sector tecnológico y audiovisual del mañana, Ilion, la empresa de animación cofundada junto con Jorge Blanco, o aprender a montar a caballo.

Noruega y el de la resistencia francesa, y el número de personajes jugables se reduciría al francotirador, al boina verde y al espía.
Dado que la saga Commandos se caracterizaba en la combinación de las habilidades únicas de cada personaje, y Strike Force también tenía que ser así, lo que supuso un arma de doble filo. "Hay misiones como la del cuartel de la Gestapo -explica Jorge- en la que está el boina verde y el espía y hay un líder que lo van a fusilar y tienes que rescatarle. Esa fase pide a gritos que sólo se juegue con el espía, pero también metimos al boina verde porque este juego es de switchear personajes, siempre tiene que haber al menos dos en cada misión".
Más problemas de diseño: "otra cosa que tenían los FPS de aquella época era coger las armas del caído. Entonces, en un juego en el que tienes que ir con un espía, con sigilo, con la cuerda de piano, si de repente te cargas al primer tío que está ahí y le coges la ametralladora, pues ya no tiene ningún sentido todo lo que viene a continuación".
El juego estaba preparado para salir en el 2005, pero a mediados de ese año se anunciaba que se retrasaba a la primavera del 2006. ¿Motivos? Por un lado, Eidos exigía el multijugador en el juego. "No teníamos intención de meter el multiplayer de ninguna de las maneras", aclara Jorge. "Tuvimos que hacer escenarios y modos de juegos específicos de multi que era trabajo extra. Era una característica que no creo que nadie o muy pocos jugaran, pero tenía que estar en la caja porque los juegos de consola si son de tiros tienen que tener multiplayer".
Otro motivo del retraso fue Call of Duty. "El juego en un principio te llevaba a Stalingrado, Noruega y la resistencia francesa, por este orden. Entonces salió Call of Duty con Stalingrado y era como… buf, ¿vamos a salir con Stalingrado nosotros también?". Así que se cambió para empezar con la resistencia francesa, por lo que se tuvo que retocar el tutorial, modificar la dificultad de los niveles, etc.
Por si fuera poco, con el juego ya casi terminado, en Pyro se descubre que para vender un juego hay que certificarlo. En esta se comprueba que el juego no supere unos tiempos de carga, que funcione tanto en 4:3

☆ Los juegos de Pyro ☆

Praetorians (2003)



Primer juego no basado en Commandos. Nos ponía al frente de las legiones romanas en un estupendo juego de estrategia

Commandos 3: Destination Berlin (2003)



La primera entrega que utilizaba un motor 3D real, permitiendo girar la cámara sobre los escenarios.

Imperial Glory (2005)



Pyro cambia algo de registro con este juego de estrategia por turnos ambientado en la Europa del siglo XVIII.

Cops fue la última gran apuesta de Pyro, pero tuvo que ser cancelado a finales de 2008.



como en 16:9… pruebas que requieren su tiempo.

Finalmente Strike Force salió a la venta el 17 de marzo de 2006. “Sabíamos que era complicado pegarse con lo que estaba saliendo a la calle, pero cuando salieron las primeras reviews de ochos y nueves recuerdo que pusimos los recortes en la pared en plan de ‘arrasamos’. El problema es que no es que estuvieran compradas, pero eran las revistas oficiales de Xbox y de PS2, que quieras que no promocionaban sus títulos y no era prensa independiente. Luego ya se estabilizó y vimos que bueno, que no fue un bombazo. Pero no funcionó mal”. El desarrollo de Strike Force costó 9 millones de dólares. ¿Cómo fueron las ventas exactamente? Tampoco hay unas cifras fiables. Ignacio contestaba de la siguiente manera al preguntar sobre el tema. “En términos absolutos vendió, porque al final eran muchas plataformas, estaba en consolas y demás…”. ¿Pero se recuperó al menos la inversión, aunque no se ganase dinero? “Sí, probablemente”. Probablemente no se perdiese dinero, lo que probablemente hizo que no se hiciera Strike Force 2.

Proyectos rotos

Tras Commandos: Strike Force empieza una fase de muchos inicios de proyectos, pero sólo uno más verá la luz, Planet 51. Vayamos por partes. Desde que se vendió Commandos a Eidos en 1998 la financiación de los juegos había corrido al 100% por parte del publisher. Sin embargo Eidos había ido perdiendo relevancia, sus franquicias estaban de capa caída y la reinvención de Commandos tampoco había sido todo el éxito que se esperaba -a nivel de ventas, porque a nivel de producto sí quedaron satisfechos-. Eidos había cambiado de dueño, y volvería a hacerlo con los años -en el momento de escribir estas líneas es propiedad de Square Enix-, pero en 2006, unos meses después de la puesta a la venta del Strike Force, rompía con Pyro. ¿Fue, según la Wikipedia, por Strike Force? Ignacio responde: “No, es debido a que hay una nueva época, y en esta nueva época SCI cambia completamente el management de Eidos y hablamos de otro Eidos mucho más pequeño”.

Pese a perder la financiación de Eidos, Pyro se convertía en un auténtico hervidero de juegos nuevos, juegos que por desgracia en su gran mayoría fueron cancelados. ¿Ejemplos? Jorge Rosado habla de unos cuantos. Empezamos con In-zero. “Cuando se terminó el Strike Force hubo un grupo de gente que continuó el legado de este y empezaron a trabajar en un In-zero que sería una especie de Commandos Modern Warfare, o sea, en la época moderna”.

Otro proyecto cancelado fue Sport Manager. Este juego arrancó poco antes de que se terminara Strike Force y “la idea del juego era como los Football Manager que había en esa época”, sólo que exclusivo para PC.

¿Más experimentos?



NOMBRE:
Jorge Blanco
AÑO NACIMIENTO:
1973
LUGAR NACIMIENTO:
Madrid

Commandos 2 fue su último trabajo en Pyro Studios. Tras abandonar la compañía fundó Ilion junto con Ignacio Pérez Dolset con la intención de dedicarse al mundo de la animación por ordenador. Actualmente sigue en la misma compañía trabajando en diversos proyectos.



NOMBRE:
César Astudillo
AÑO NACIMIENTO:
1968
LUGAR DE NACIMIENTO:
Oviedo

Tras un tímido intento de seguir en el mundo de los videojuegos, César acabó cambiándose al mundo de la consultoría de experiencia de usuario, mundo en el que sigue por el momento.



Con Planet 51 podría decirse que murió la Pyro de los juegos ambiciosos. Aunque el estudio se mantendría durante varios años, el enfoque se centró en juegos sociales hasta fusionarse con Play Wireless.

Gifted, una aventura en 3ª persona para Wii. Jorge Rosado trabajó en este proyecto antes de marcharse de Pyro. “Eso tampoco se terminó, pero por decirlo de alguna manera, ese juego de Wii con una estética más infantil y demás, fue un poco lo que se acabó convirtiendo en Planet 51”. Al final todos los recursos de Pyro terminaron en dos proyectos: Planet 51 y Cops. De los dos, la apuesta fuerte era Cops. No en vano, Ignacio lo define como “el juego con mayor potencial que hemos desarrollado”.
Cops se empezó a fraguar cuando se terminó Praetorians, es decir, en 2003, y parte de ese equipo entró en un proyecto que en aquel momento se llamaba Pay Police. ¿De qué iba?

Según un artículo de Jaume Esteve, Cops era “un juego de corte policial en el que el jugador se ponía a los mandos de un agente de la ley, y se ideó de buenas a primeras como un juego de mundo abierto con vista en primera persona”. Siguiendo con la cita de dicho artículo, “se estaba haciendo en pleno boom de las series y la intención era que tuviera una estética muy parecida. Que el juego se dividiera en fases que fueran como episodios, cada uno con su previously on en el que se te explicaba lo que había pasado y que terminarían con un cliffhanger”
¿Y qué fue lo que falló? Según el artículo de Jaume, por la forma de gestionar Pyro el desarrollo, y que con

✮ Los juegos de Pyro ✮

Commandos: Strike Force (2006)



Pyro trata de subirse al carro de los shooters en primera persona con este título para ordenador y consolas, (coma) que no quedó tan redondo como esperaban. Hubo continuos retrasos evitando coincidir con Call of Duty 2.

Planet 51 (2009)



Planet 51 pretendía convertirse en una especie de juego para niños con un mundo abierto en el que fuera posible reproducir las escenas más características de la película. Fue el último juego de Pyro.

tanto retraso se estaba quedando atrás tecnológicamente hablando. Según Ignacio, "cuando te vas al año 2006, cuando intentamos vender Cops, te encuentras que ya prácticamente ningún publisher está comprando juegos de terceras partes. Los juegos que lanzan los publishers son sus propios títulos, prácticamente no han comprado nada de desarrolladores externos y era extraordinariamente complicado convencerles para que pusieran 12 o 15 millones de euros que era lo que costaba el desarrollo de Cops. Y sin tener un publisher pues no tiene sentido gastarte esa cantidad de dinero en hacer un juego. Y lo cancelamos."

Eso fue el 19 de diciembre de 2008. "Lo recuerdo como uno de los peores momentos que he vivido en Pyro Studios", cuenta José Manuel García Franco, "Yo me encargaba de la dirección del juego de Planet 51 e incorporé a buena parte de la gente de Cops al equipo". De 28 a 30 personas no pudieron ser recolocadas y fueron, por lo tanto, despedidas.

De Planet 51 al final de Pyro Studios

Tras la cancelación de Cops sólo quedaba un juego en la recámara de Pyro: Planet 51. Cuando se acabó Commandos 2 Jorge Blanco abandonó Pyro y fundó Ilion para trabajar en un corto de animación. Aquello iría evolucionando hasta acabar en la película Planet 51. Y dado que Jorge venía de Pyro y que Ignacio era también socio fundador de Ilion, era obvio quién podría encargarse de hacer el juego.

El videojuego de Planet 51 fue anunciado a principios del 2007 y salió a la venta en noviembre del 2009 de la mano de SEGA, aunque como hemos visto el desarrollo embrionario del juego empezó en 2006 tras la finalización de Strike Force como proyecto para Wii.

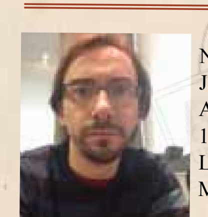
En sí Planet 51 intentaba ser un mundo abierto para el público infantil en el que se podían reproducir algunas de las escenas más reconocibles de la película.

El juego salió a la venta al mismo tiempo que el estreno de la película en los cines, cosechando unas críticas bastante duras.

José Manuel García Franco se encargaba de la dirección del juego, así que le preguntamos por él. "Como desarrollo fue absolutamente ejemplar, se cumplieron a rajatabla las premisas del proyecto, el plan de producción y el presupuesto. Se hicieron internamente las versiones de Playstation 3, Xbox 360 y Nintendo Wii y externalizamos la versión de Nintendo DS. El equipo hizo un trabajo fantástico en uno de los mejores ambientes de trabajo que jamás he vivido. Todos sabíamos que las ventas iban a estar condicionadas al éxito de la película como así fue. Críticas hay siempre de todo tipo, buenas y malas y de todas se aprende".

En cualquier caso, con Planet 51 termina la era de la Pyro "consolera" y la compañía tiene que reinventarse de nuevo. Como resultado, abandona el mercado de consolas y decide centrarse en un tipo de juegos que ya en aquel año -2009- estaban empezando a pegar muy fuerte: los juegos sociales . Estos juegos necesitan muchos menos recursos en cuanto a personal y dinero, pero sobre todo implica un cambio de mentalidad, de poner los pies en la tierra y asumir que Pyro se ha convertido en un actor menor y, por decirlo de alguna manera, poco relevante en el sector internacional. ¿Y qué juegos son los que se realizan? Estos cuatro: Sports City, Fitness City, Adventure Park y Paradise Club, los cuales aparecen tanto en Facebook como en Tuenti.

Finalmente, en 2012, Pyro Studios se fusiona con la empresa Play Wireless, ambas del grupo FACTORY HOLDING COMPANY que es propiedad de los hermanos Pérez Dolset entre otros, formando Pyro Mobile, una compañía dedicada a la elaboración de juegos para las plataformas móviles. Y así, en silencio, con tan solo una breve nota de prensa publicada en algunos medios del sector, termina la historia de Pyro Studios, el estudio de más éxito que jamás haya tenido España.

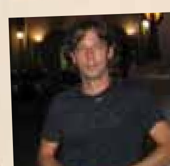


NOMBRE:
Jorge Rosado
AÑO NACIMIENTO:
1974
LUGAR DE NACIMIENTO:
Madrid

Tras su marcha de Pyro en 2006 entró en un proyecto en Zed para desarrollar ZedCity, proyecto en el que estuvo algo más de un año. Después entró como director de juegos en la empresa en la que pertenece todavía, Freedom Factory.

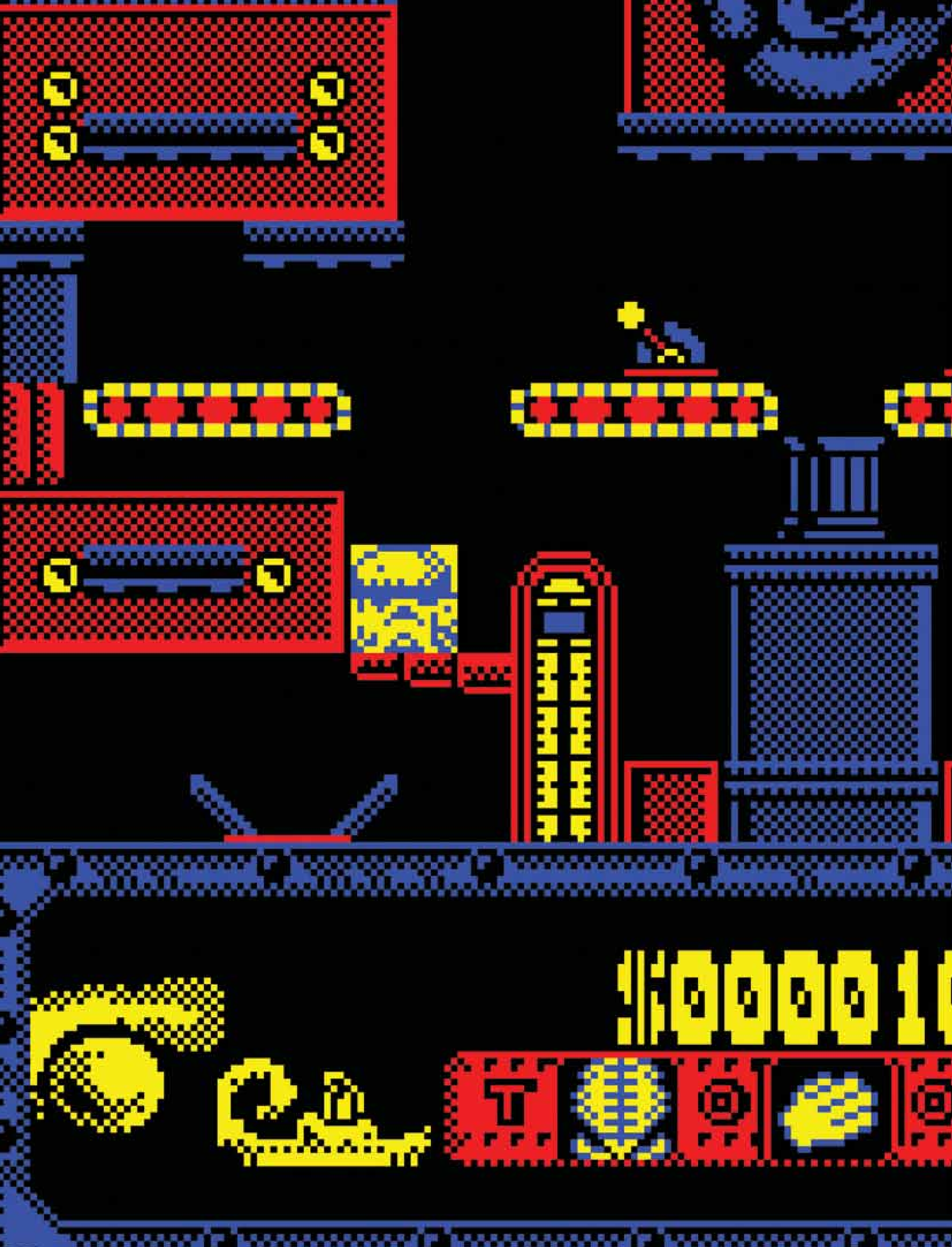
> "Como desarrollo fue absolutamente ejemplar, se cumplieron a rajatabla las premisas del proyecto, el plan de producción y el presupuesto. El equipo hizo un trabajo fantástico"





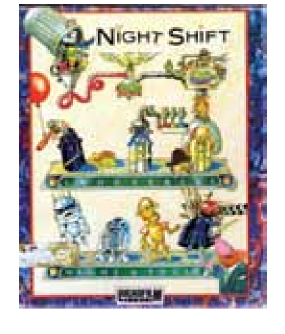
NOMBRE:
José Manuel García Franco
AÑO NACIMIENTO:
1974
LUGAR DE NACIMIENTO:
Madrid

José Manuel permaneció en Pyro Studios hasta julio de 2011 y actualmente está trabajando en Kimia como *Games Director* desarrollando videojuegos. Así mismo, también Director del Master en Game Design en la universidad U-Tad.



Tradición 'licenciataria' Fue el primer juego de Lucas en utilizar las licencias de cine de Star Wars o Indiana Jones. ¡Incluso la empresa se llamaba Industrial Might & Logic como parodia al Industrial Might & Magic real!

Night Shift



SISTEMA: Multi
AÑO: 1990
GÉNERO: Acción / Plataformas
PROGRAMACIÓN: Lucasfilm Games
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Cuando vi este juego en la Micromanía no me llamó para nada la atención más allá que los juguetes que se fabricaban (muñecos de Darth Vader, C3PO, etc.). Pero el caso es que el juego estaba incluido en un pack que le regalaron a mi hermano por su comunión para Spectrum, junto con el Saint Dragon, Swiv y Turrican II. Pedazo de pack, la de horas que le eché a cada juego.

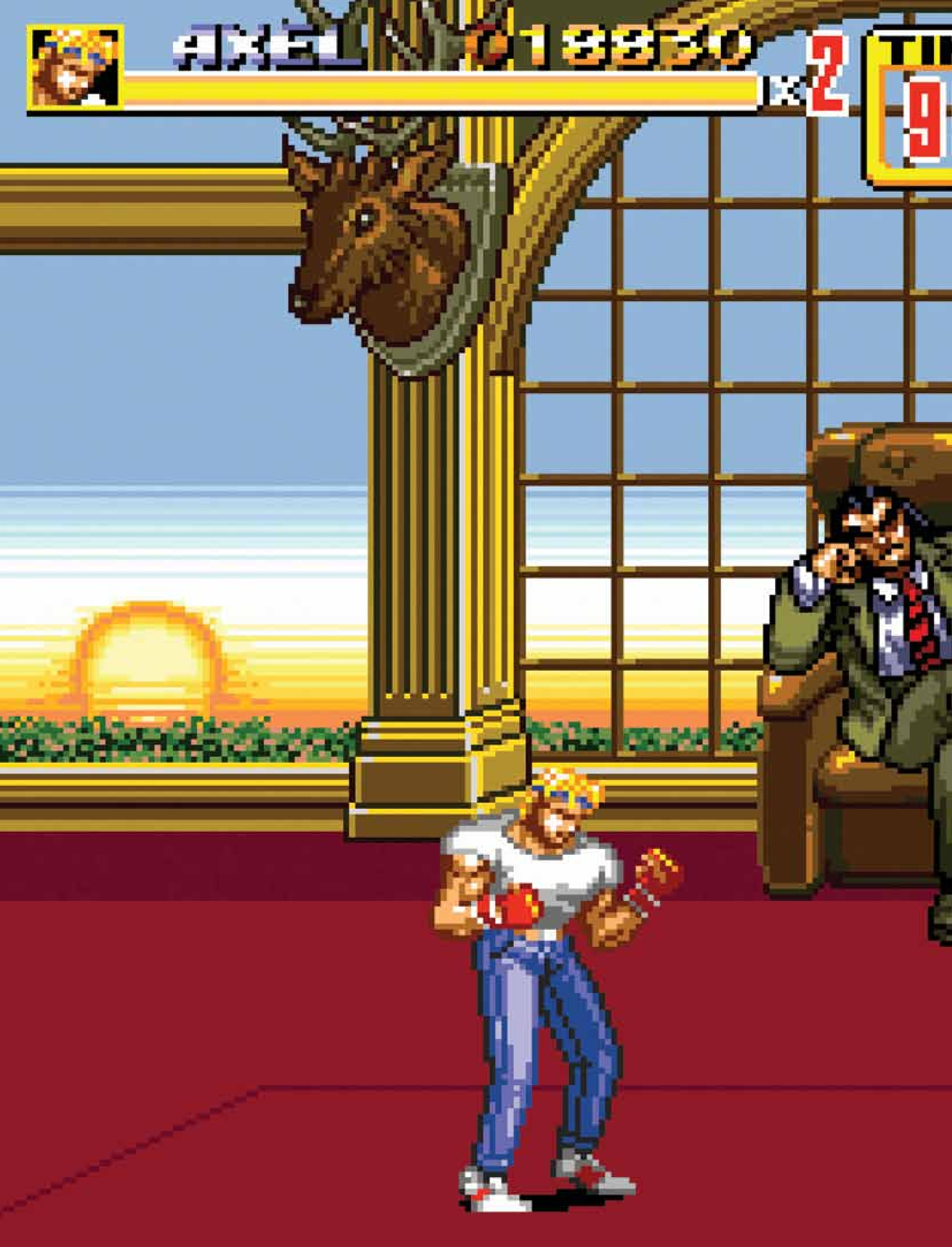
El último que probé fue Night Shift, y la primera partida fue completamente decepcionante. No comprendía absolutamente nada, sólo saltaba con Fred o Fiona, el protagonista el cual escogías al principio del juego, y recorría la máquina sin saber que hacer hasta que se acababa el tiempo y me mataban.

Podría haberlo dejado, pero era el 92 y no habría muchos juegos de Spectrum más (y yo no tendría un PC hasta el 94), así que le otorgué un par de oportunidades más hasta que descubrí de qué iba en el fondo (ainsh… esa manía de no leer nunca los manuales…).

Básicamente, eras el encargado del turno nocturno en la fábrica de juguetes Industrial Might & Logic y tenías que completar los pedidos de juguetes del nivel.

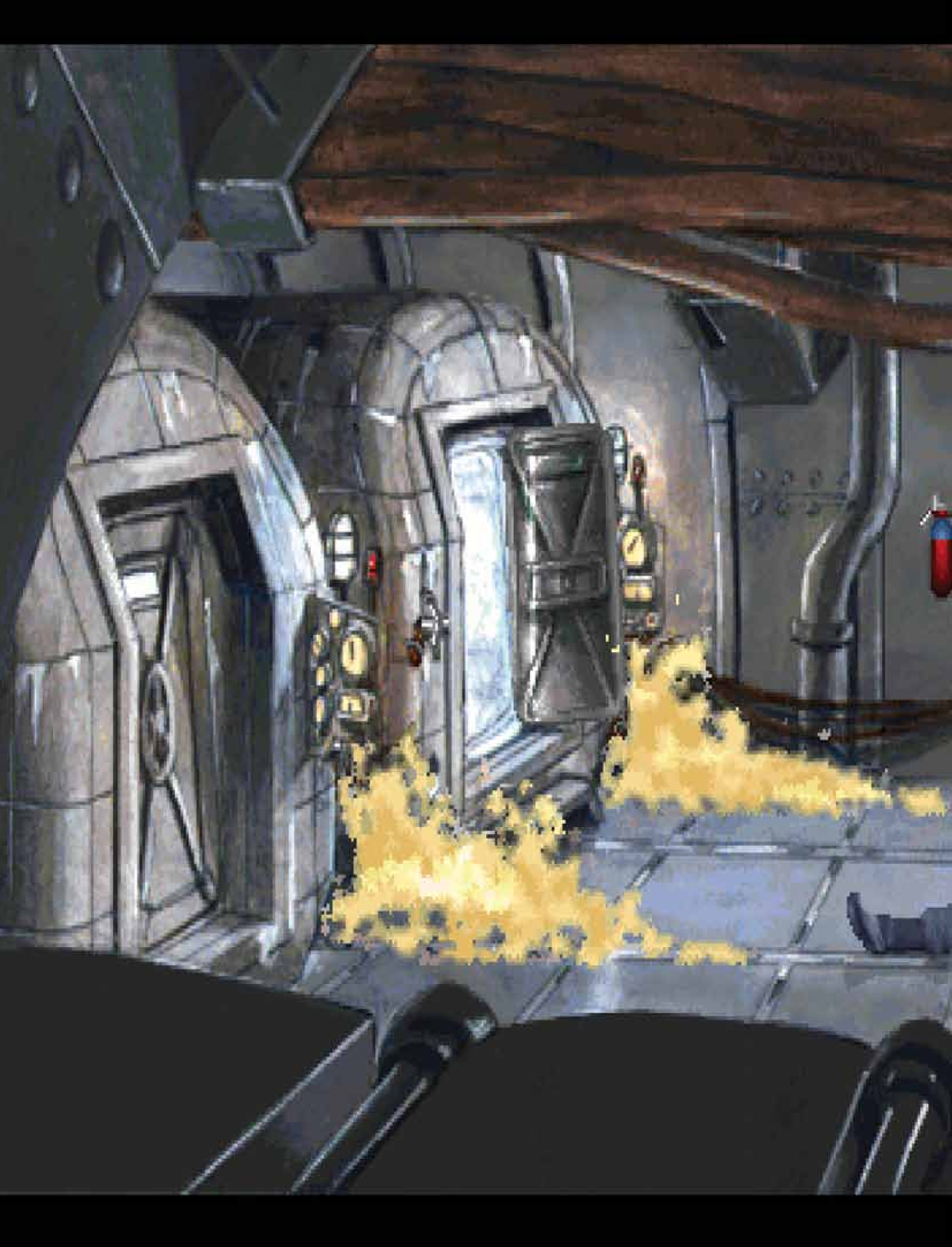
Los primeros niveles eran muy sencillos, básicamente bastaba con pedalear un poco para darle energía, encender la máquina y conectar un par de interruptores, pero poco a poco la cosa se iba complicando con pedidos de distintos tipos de juguetes (donde tenías que tener cuidado en cambiar las piezas que fabricabas, y tirar a la basura los muñecos defectuosos), o con los colores de los mismos (bastante complicado cuando tu tele era en blanco y negro).

Y cuando ya dominabas la tarea de fabricación bajo demanda, empezaban los niveles con los fallos de la máquina donde tenías que repararla rápidamente porque si no, no te daría tiempo a cumplir el pedido. ¿Y eso era divertido? Mucho, muchísimo. Night Shift nunca tuvo las pretensiones de un Monkey Island o un Maniac Mansion, pero para mí fueron los primeros personajes icónicos de Lucas de principios de los 90.


AXEL
0188830
x2



Streets of Rage 2 Megadrive (SEGA) **1992**
Después de haber limpiado las calles de maleantes y acabar con el sindicato criminal de Mr. X en el primer "Streets of Rage" (1991) Sega nos sorprendió con un segundo capítulo de este sensacional Beat'Em Up que mejoraba considerablemente todos los aspectos del juego y volvía a enfrentarnos con la misma organización y su líder, empeñado en dominar la ciudad. Se ve que Mr. X tenía buenos abogados (o los había comprado) porque un año después de su derrota ya estaba suelto y haciendo de las suyas. La primera vez nos ofreció ser su mano derecha, y como rechazamos tan gentil propuesta, ahora se ha buscado a un guardaespaldas llamado Shiva. Pero nuestros puños han llegado demasiado lejos para que vuelva a escapar, y cuando Shiva muerde el polvo Mr. X agarra su inseparable Thompson y se levanta del sillón dispuesto a cosernos a tiros y a marcarnos la cara con la culata mientras ríe a carcajadas. Como todo buen "boss" se mueve más rápido que el resto de los enemigos y cuesta engancharlo, pero finalmente caerá bajo una lluvia de casquillos y ése será su último atardecer en libertad. Lo que no podemos imaginar es que a Mr. X le queda cuerda para rato y nunca mejor dicho, porque en la tercera parte regresará convertido en un robot que nos lo pondrá aún más difícil.





Referencias literarias. El juego incluye varios apuntes a la obra de H. P. Lovecraft. Por ejemplo, la base alemana está construida "En las Montañas de la Locura", una de sus novelas más conocidas.

Prisoner of Ice



SISTEMA: PC
AÑO: 1995
GÉNERO: Aventura Gráfica
PROGRAMACIÓN: Infogrames
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Infogrames acertó de pleno cuando decidió utilizar la obra del escritor H. P. Lovecraft como inspiración para el primer "Alone in the Dark" (1992). Un año más tarde volvió a este oscuro universo con "Shadow of the Comet", una aventura gráfica que se convertiría también en un clásico. En 1995 llegó "Prisoner of Ice", tercera aproximación a los Mitos de Cthulhu con la que el estudio francés quiso rizar el rizo ofreciéndonos una historia nueva que además enlazaba con los sucesos de "Shadow of the Comet".

La Antártida. 1939. El Teniente Ryan se encuentra a bordo del submarino británico HMS Victoria tras haber rescatado a un antropólogo noruego, Bjorn Hamsum, que ha huido de una base secreta alemana con dos cajas que parecen contener algo muy valioso para los nazis. Un ataque enemigo con cargas de profundidad provoca que las cajas se descongelen, liberando a los "Prisioneros" que han permanecido en letargo desde tiempos inmemoriales…

La premisa no puede ser más cinematográfica. De hecho recuerda a "La Cosa", película de John Carpenter que también construye un escenario de horror en un ambiente inhóspito y claustrofóbico. Por desgracia, al igual que estos "Prisioneros", el juego se va descongelando a medida que la historia avanza por otros escenarios y desvaría mezclando el terror primigenio de Lovecraft con el espionaje, la arqueología y la ciencia ficción. Además, quienes previamente habíamos jugado a "Shadow of the Comet" nos llevamos la sorpresa de tener como compañero de celda a John Parker, el protagonista de esa aventura, que nos cuenta la historia que ya resolvimos (o no) en su momento, por lo que "Prisoner of Ice" pasa a convertirse en su secuela directa y en un bucle temporal con padres, hijos y nietos al estilo de "Terminator". Si a este pastiche añadimos un penoso doblaje al castellano, una banda sonora poco acertada en ciertas localizaciones y unas animaciones 3D bastante ortopédicas, el terror y el misterio inicial desaparecen y con ello la gracia del juego. Es una lástima que Infogrames "pinchara" con esta aventura gráfica, que a nivel técnico supuso un avance respecto a las anteriores: resolución SVGA (que contribuye al "pixel hunting" de ciertos objetos), gráficos pre-renderizados, más variedad de localizaciones… pero falló en lo principal: saber contener la esencia de Lovecraft en su justa medida para que el jugador volviera a pensárselo dos veces antes de entrar en una oscura habitación o leer un pasaje del mítico Necronomicón.



UNIVERSO MECH

INTRO

Diseños ultrafuturistas, enfrentamientos bélicos de carácter global, artefactos cibernéticos manejados por humanos o indeoendientes por sí mismos, cuestiones transcendentales surgidas del espíritu Samurai, proyectos secretos de carácter gubernamental, ingenios que se rebelan contra sus propios creadores... Todos estos factores son parte de su temática pero, ¿Qué era?, y más exactamente, ¿qué es un Mech? ¿Existe una singularidad asiática? ¿Son reales o sólo una creación artística más? Veamos...

Por: Frank Romero (Entebras)



UN POCO DE HISTORIA

Los "Mechs" o "Mekas", así llamados en Japón, deben su nombre a la abreviatura inglesa de Mechanoid ("Mecanoide"). De una manera muy imprecisa, los Mechs nos retrotraen al mito judaico del Golem ("Hombre artificial") y popularizado en el cine por F.W. Murnau.

Algunos historiadores de la ciencia ficción apuntan, como precursores de los Mech, los objetos sobre los que se desplazaban los alienígenas de *La Guerra de los Mundos* de H.G.Wells (1898), [sic] "Un trípode monstruoso, más alto que varias casas, daba zancadas [...] un aparato móvil, de metal bruñido, avanzaba a través de la maleza; colgaban de sus flancos articulados cables de acero [...]". Las primeras ediciones de esta novela tenían ilustraciones que inspiraron las galerías artísticas de las primeras revistas de ciencia ficción pulp (aunque no se concebían los Mechs como tal): *Amazing Stories, Astounding Stories* (EEUU, años 30).

La mayoría de las obras con presencia de Mechs tienen elementos comunes: Son grandes artefactos tecnológicos, casi siempre inspirados en el cuerpo humano o con influencias zoomórficas (cigüeñas, insectos), casi siempre usados con fines mllitares o gubernamentales (como en el manga *Dominion Tank Police*).

Estos artefactos nacidos en la ficción (desde los finales de los 70), adquieren su crecimiento, en la década posterior, bebiendo directamente de la realidad belicista de los grandes gobiernos occidentales, al mismo tiempo que los modernos cazas norteamericanos de la era Reagan (cuya moda tecnológica fue iniciada por Tony Scott y su *Top Gun*, película "apadrinada" por las Fuerzas Aéreas), y los tanques soviéticos de la 1ª Guerra de Afganistán. Además, sin la paulatina penetración de la tecnología en la sociedad (primero en Japón y EEUU) no se entendería su existencia. Los Mechs de esta época, como si fuesen grandes estructuras para el combate, están construídos para que los pilote un humano, aún son simples máquinas, entidades inertes sin conciencia; eso sí, muy espectaculares. Ya aparecen dos tipos sustancialmente diferentes: los de tamaño gigantesco (como en el manga *Patlabor*), y los equivalentes al tamaño de cualquier hombre o mujer (*Bubblegum Crisis*).

LOS HERMANOS DE ASIA: LOS "MechAS"

Antes de los modelos de malla 3D, en el país del Sol Naciente había revistas de fotografías con dioramas de todo tipo (*Hyper Weapon, AS Wars, Hobby Japan*), algunas centradas en la temática de Guerras Futuras (la serie animada Gall Force nació así). Artistas como Makoto Kobayashi mostraban miniaturas físicas de enormes unidades móviles en entornos hostiles.

Es ahora cuando empiezan a despuntar como algo asociado a lo innovador. ¿Por qué la asociación de los Mechas a lo japonés? Apuntamos dos grandes razones: Este país, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial posee una relación amor-odio con la tecnología; tras sufrir el impacto de dos bombas nucleares en 1945, y su posterior occidentalización (más *americana* que otra cosa), en el arte (los mangas, y más tarde el Anime), tratan los últimos avances tecnológicos como armas de doble filo; la modernidad es un avance necesario (progreso, bienestar) o una aniquilación inevitable (escalada de la industria bélica, deshumanización). Por otro lado el campo estético de los Mekas, al igual que en la literatura cyberpunk, no es más que una versión *ultratecnificada* de su clásico lietrario: el Samurai (equiparable a la caballería en Europa). El guerrero reflexivo cuyo poder reside en una arma de última generación (en la época una Katana), puede inclinarse alternativamente hacia acciones correctas o abusivas.

El primer propietario creativo de los "Mechas" japoneses, por hecho y derecho, quizá sea *Gundam*, en manos de Bandai (ahora Namco/Bandai), con una serie de animes desde 1979, con un montón de diseños distintos, y merchandising de todo tipo (artbooks, libros técnicos explicando los diseños, maquetas). En su país de origen son leyenda, hasta tal punto que el Departamento de Bomberos emitió un póster con uno de sus diseños más emblematicos (el *RX-78*) apagando un incendio con varios bomberos, como si fuese un servicio comunitario real más. El Gobierno también ha emitido un par de sellos con dibujos de esta maxiserie. La compañía Sunrise, además, ha construído una réplica de un Meka Gundam a escala 1:1 (2010).

En la difusión de los Mechas japoneses, es fundamental mencionar una piedra angular del Manganime que empezó a mediados de los 90: *Ghost in the Shell*. Los conocimientos del mangaka Masamune Shirow en ingeniería (además de ser un excelente dibujante) hacen que cualquier obra relacionada con él sea simplemente espectacular a nivel visual y filosófico, siempre renovando los clichés del manga más genérico (implicaciones políticas, sociedades deshumanizadas, presencia de sexo y violencia explícitas, cuerpos de policía técnicamente equiparables a cualquier ejército, asuntos metafísicos, gadgets de última generación...). Los Mekas de Shirow hablan entre ellos, son simpáticos y resultan una parodia del pensamiento humano, actuando al moverse como un enjambre o rebaño. Shirow ya había ensayado estos elementos en una obra anterior, también de gran éxito, *Appleseed*.

Ghost in the Shell ha ramificado desde entonces su oferta de medios, alcanzando gran difusión en todo el mundo.

El avance de la informática, el nuevo milenio y la influencia de la segunda parte de *Terminator* (saliendo de la categoría "de culto", ya con repercusión a nivel planetario) supone una innovación en el tema que tratamos, apareciendo un nuevo tipo de Meka: los orgánicos. El manga de Yoshiyuki Sadamto, *Evangelion* (Gainax), y sobre todo su exitosa adaptación al anime (a partir de 1997) nos muestra un tipo de criaturas mecánicas pseudo místicas, que sienten dolor y sangran, interconectados a nivel sensorial con sus pilotos, unos adolescentes llenos de pulsiones e inseguridades. Esto no eliminará el típico Mech heredero del tanque, con muellles, tuercas y pesadas planchas de acero (más típico del contexto de la última Guerra Fría); pero el nuevo tipo híbrido y más cercano a la musculatura animal, será inspiración para varios pseudoplagios del propio Evangelion (*Escaflowne*).





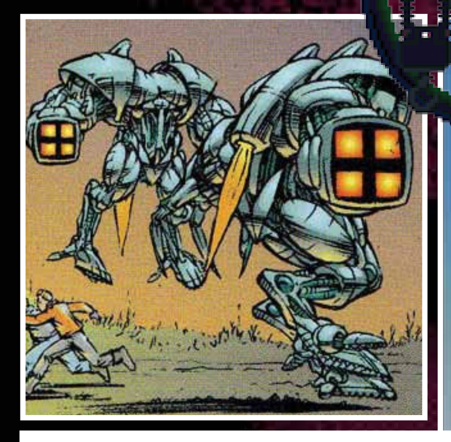
Películas de culto. Sobre estas líneas dos fotogramas del film japonés '**Gunhed Gun Unit Heavy Elimination Device**' (1989). Arriba a la derecha un boceto de **Arachnoid** en el Storyboard para una escena nunca rodada en **Terminator 2:The Judgement Day** (1992). La oleada Mech, excepto en el continente asiático, viene asociada a proyectos de gran presupuesto.

En la difusión de los Mechas japoneses, es fundamental mencionar una piedra angular del Manganime que empezó a mediados de los 90: Ghost in the Shell.

RECREACIONES MILLONARIAS: LAS VERSIONES OCCIDENTALES

La influencia progresiva inicial fuera de Asia fue adaptada a grandes superproducciones de Hollywood: Empezando por George Lucas, los *AT-XT* (Mechs con patas de aves zancudas) ya aparecían en una de las entregas fílmicas de La Guerra de las Galaxias (*Star Wars: Return of the Jedi*, en el bosque de los Ewoks).

Otros grandes taquillazos de EEUU presentaron mecanoides en los cines, como en Robocop y sus secuelas. En la primera entrega, el principal enemigo del cyborg policía era el *Ed-209*, un Mech cuya creación (como más tarde reconocería el propio director Paul Verhoeven) se inspiraba directamente en los diseños japoneses. La





Influencias japonesas. Viñeta de Pitt, creada por Dale Keown.. El cómic, esa fuente renovadora de ideas fuertemente arraigada en el mercado norteamericano, mostró en pocas ocasiones la presencia de mecanoides hasta los años 90, y aún cuando a pesar de que podemos hablar de Mecas americanos u "Occidentales" en ese período, es la Marvel Co. (y a continuación sus creadores de la competencia, como Pat Lee, Ed McGuiness, Joe Madureira) los que los introducen gracias a un nuevo género estilístico:el Amerimanga. A la derecha un fotograma de Patlabor.

maqueta creada por Phil Tippett, el responsable de las maquetas de la Guerra de las Galaxias (y su inolvidable frase "*You have 15 seconds to comply*...") quedaría para siempre en la mente de los chavales de los 80. El Ed-209 también haría apariciones en las dos siguientes películas, con más pena que gloria.

La segunda parte, guionizada y asesorada artísticamente por el Pope de los cómics Frank Miller (reconocible para el gran público a partir de *Sin City*), cambiaría de enemigo. Esta vez el ingenio en cuestión era Caín, el cerebro de un narcotraficante insertado en una estructura metálica y antropomórfica (más cercano a un cyborg). En una entrevista a la revista *Cinefantastique*, Tippett reveló que su equipo elaboró hasta ocho maquetas reales y a escala, de aluminio y plástico, tardaron alrededor de 4 meses en crearlas y animarlas. A pesar del tremendo fracaso en taquilla también marcó un hito en los efectos especiales.

Las sagas de Terminator y Alien también cuentan con la presencia de los Mech (gracias al tiránico James Cameron, un director asociado a proyectos monstruosamente grandes, y a la tecnología en general). En la 1ª entrega las máquinas rebeladas cuentan con unos Mechs con forma de arañas de 4 patas); en la última (*Salvation*, del año 2009) también hay un gigantesco aparato que lanza misiles desde su parte superior.

En *Aliens* (1986) la protagonista Ellen Ripley se enfrenta a la Reina Alien montada en una especie de montacargas futurista, un prototipo acoplado al cuerpo que ya ha sido desarrollado en la realidad (como algo experimental) por los técnicos de Mitsubishi. Esto último fue presentado a modo de homenaje por los hermanos Watchowski en la última entrega de Matrix (*Revolution*).

Cameron ha puesto Mechs de corte ochentero hasta en la que es su última gran obra, *Avatar* (usada, como en Alien, por marines coloniales).

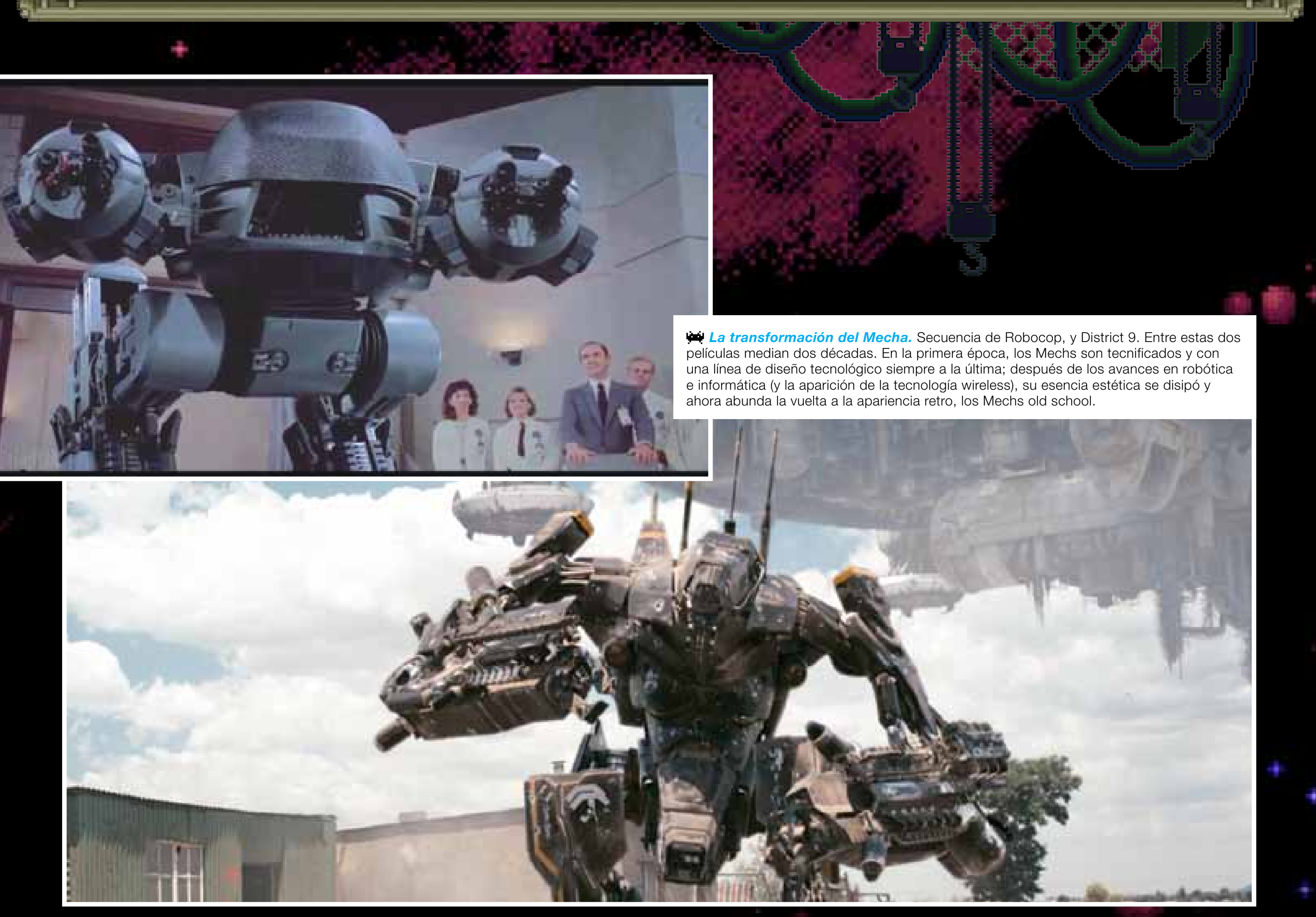
Uno de los primeros cómics en adaptar el campo de los Mechs al mercado EEUU fue *Iron Man*, superhéroe de la Marvel anterior a

MÁS QUE UNA MODA: MACROSS



La saga Macross, fue llevada a varios sistemas de ocio electrónico (la mayoría recreativas) por Banpresto, tras el bombazo cinematográfico de The Super Dimension Fortress Macross: Do you Remember Love? (1984), una película repleta de animaciones con movimientos de cámara y fondos elaborados artesanalmente, mítico en su momento y con factores asentados posteriormente como iconos culturales de este pseudouniverso: números musicales con imagen y sonido sincronizados y coloristas, especies extrañas emparentadas con los humanos, batallas multitudinarias de naves transformables en robots, la necesidad de la diferencia (sexual) para la convivencia dinámica, buenismo pacifista...y el destino entero de la Galaxia en manos de una cantante J-Pop.

El universo Macross en Japón ha causado furor y son varias las generaciones que consumen merchandising asociado a esta franquicia: un montón de secuelas, muñecos, OVA´s, libros de Arte como la saga Valkyrie, mangas, videojuegos, etc). Macross además ha conocido su versión Occidental, mezclada con otros dos animes (y rechazada por los puristas: Robotech.



La transformación del Mecha. Secuencia de Robocop, y District 9. Entre estas dos películas median dos décadas. En la primera época, los Mechs son tecnificados y con una línea de diseño tecnológico siempre a la última; después de los avances en robótica e informática (y la aparición de la tecnología wireless), su esencia estética se disipó y ahora abunda la vuelta a la apariencia retro, los Mechs old school.

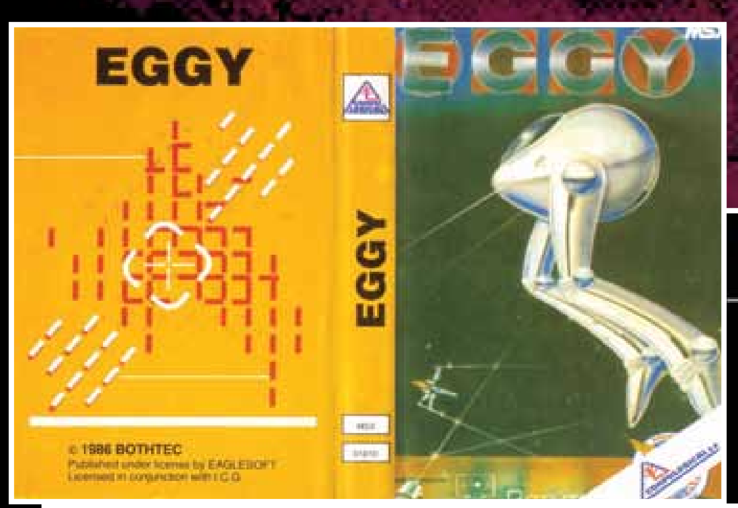
ellos (el primer número es de 1963), y por el cual han pasado vacas sagradas del dibujo (John Romita Jr., John Byrne).
Warhammer (Games Workshop, 1983) es una serie de juegos de tablero (de rol) con varias facciones militares que se enfrentan en un conflicto medieval. Hay todo un universo paralelo y futurista (*Ultramarines*, creado 4 años más tarde, tras el éxito de Aliens) que incluye videojuegos, maquetas, láminas artísticas y hasta una película, todavía en producción (*Warhammer 40000: The Movie*). Los Mechs son fundamentales en este mundo de figuras. Los fans en toda Europa son nutridos, si bien las cifras no son comparables a las de EEUU. La versión española del primer juego de mesa, introducida a mediados de los 90, se llamó *Cruzada Estelar*.

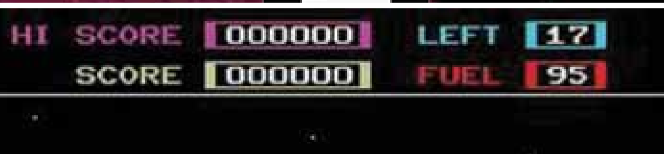
Es en este momento cuando el Mech pasa a formar parte de las galerías de género fantástico/espacial: Artistas tan dispares como Luís Royo, Óscar Chichoni (para la portada de la Novela *Starquake* de Robert L. Forward), Naoyuki Kato, Yoshiyuki Takami y otros, aportan a sus dibujos o pinturas estas máquinas.

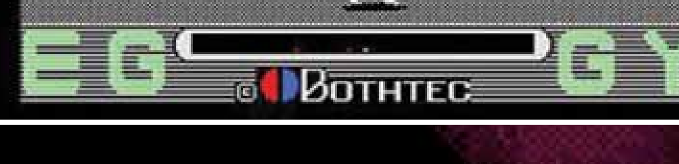
Otra aparición de los Mechas en las pantallas de Occidente (aunque menos conocido), fue en el filme *Robot Jox* (1989), del director de tradición gore Stuart Gordon. Se trata de una producción que roza la serie B, a pesar de que las animaciones en Stop Motion (confeccionadas de forma artesanal) son muy resultonas. Como curiosidad mencionaremos que las imágenes del espacio exterior (donde tienen lugar algunas batallas) fueron facilitadas por la propia NASA. Esta peli es contemporánea al filme nipón *Gunhed* (Gun Unit Heavy Elimination Device), de 1989 (cuya adaptación fue un matamarcianos para las principales consolas), una suerte de capricho con miniaturas de temática futurista, una incursión de la Compañía Toho (la responsable de todas las entregas orientales de *Godzilla*) en el terreno de la acción futurista. Esta película inédita en Occidente se descubrió gracias a su entrada en el mercado de DVD, y a día de hoy tiene más y más seguidores a través de foros especializados de la Red.

Podemos decir que los Mechs no alcanzaron popularidad en el público occidental de la década de los 80 y hasta entrados los 90 (el término usado en Europa era el genérico “Robot Gigante”), si bien calaron unos dibujos animados japoneses apadrinados por la Marvel y Hasbro: los *Transformers*. En ellos, unos robots alienígenas transformables (del planeta *Cybertron*), divididos en dos facciones, continuaban su guerra en nuestro planeta. No eran los Mekas clásicos, pero suponían todo un avance para los críos no-japoneses del momento. Esta alianza juguetes/Anime fue usada por productos muy parecidos: *Zoids* (de Tomy), *Micronauts*. De todas formas, la cantidad de tebeos japoneses de carácter tecnosocial a partir de los 80 es inabarcable por su cantidad, y no sería justo olvidarse de muchos con buena calidad; sólo uno más: *Alita, Ángel de Combate* (allí *Gunnm*, de Yukito Kishiro). En ocasiones los Mechs son robustos y rechonchos, como un gigante con patas minúsculas. Estos Mekas aparecen en la segunda parte fílmica del cómic Hellboy, y en Oriente, en la adaptación japonesa del Manga *Casshern* (2009). En estos dos últimos filmes, ya como guiños retrofuturistas.

Otra aparición de un Mech en el cine Occidental (reseñable) la podemos ver en *District 9* (2009); la versión fallida de lo que







Clásicos de 8 bits. El Mecha protagonista de Eggy, un videojuego de la compañía Bothtec (1985).

iba a ser la adaptación oficial del juego Halo, y que derivó en una multimillonaria megaproducción neozelandesa con director y actores desconocidos (pagada por Peter Jackson, eso sí). Grabada como un "mockumentary" (falso documental), es una brillante metáfora de la discriminación étnico-social y el racismo en Sudáfrica, todo envuelto con un fondo temático tratado cientos de veces en la animación y los cómics y mangas. La escena del Mecha cuenta con la última tecnología CGI, aunque el aparato recreado es de la tradición clásica, está lleno de engranajes, se abolla con los choques e impactos, y los efectos motrices y de gravedad son simplemente apabullantes. El acoso iniciado por los enemigos, la consola/pantalla del piloto y algún elemento más, bebe directamente del Universo Battletech.

La última película de Hollywood con esta temática es *Pacific Rim* (2013), dirigida por Guillermo del Toro, que revitaliza la moda Mech y se posiciona como referente-espectáculo para esta subcultura. Podría definirse como una *Live Action* de Battletech, una versión no oficial. En Europa y EEUU los Mechs empiezan en el cine y hoy día aparecen en todos los ámbitos (las últimas entregas de la saga *Civilization, Armored Core, Battlefield 2142)*.

En Eggy el protagonista es un simpático Meka blanco, que pega saltitos y repele a los enemigos. Creemos sinceramente que por originalidad y dado los límites técnicos de la época, nunca volveremos a ver un Mecanoide tan bien hecho con tan pocos pixels.

VIDEOJUEGOS Mech: PANTALLAS Y CABLES

Aunque los Mechs son anteriores a la aparición de la escena gamer, es obvio asociarlos a elementos de tecnología y acción, por lo que (por lo menos en el contexto japonés y en menor medida, en Corea del Sur), han estado juntos desde el principio. No son todos los que están, pero intentaremos hacer un resumen equilibrado; allá vamos:

La primera muestra de un juego con esta temática 100% es *Eggy* (1985, Bothtec). En ella, el protagonista es un simpático Meka blanco, que pega saltitos y repele a los enemigos. Creemos sinceramente que por originalidad y dado los límites técnicos de la época, nunca volveremos a ver un Mecanoide tan bien hecho con tan pocos pixels.

En la estupenda saga de videojuegos de *Metal Gear*, que arranca a finales de la década de los 80, para ordenadores de 8 bits y llega actualizada con la saga *Solid* (para las diferentes versiones de la consola de Sony, la Playstation), el Meka que da nombre al título del juego es la mayor amenaza al *Mundo Civilizado* (una metáfora de la Tensión de Bloques). En las versiones del 2000 y posteriores, los Mecas parecen mucho más orgánicos, acechan y acosan como depredadores animales, y otros se mueven como dinosaurios (Metal Gear Rex). Esta saga fue inventada por Hideo Kojima, el genio creativo de Konami, Kojima repetiría la presencia de Mekas en *Policenauts* (1996), para Sega Dreamcast Japón.

La incursión de Kojima con los Mech como género único, fue en *Zone of the Enders* para PS2 (2001). Una revista de la época definía el juego así: "*Gráficamente Z.O.E. es un espectáculo como nunca jamás se ha visto en una consola [...] es muy difícil no caer cautivos de esta Historia de robots a la japonesa, dándoles un giro dramático que pondrá los pelos de punta a cualquiera.[...]Nunca hemos visto Mechs tan vivos en las pantallas de nuestras casas ya que su grado de perfección es absoluto en todo.*"

La aportación hispana la aportó Dinamic con *After the War* (1987), para ordenadores de 8 y 16 bit, y una versión para Arcadia(máquina recreativa). El juego nos traslada a un Manhattan destruído por la Guerra Nuclear; el Mech en cuestión aparece en la portada de dicho juego, porque era el enemigo final de la primera fase. A lo largo de la siguiente fase también aparecen otros, pequeños y más fáciles de destruír.

También aparecen como minienemigos en juegos para compañías míticas que nacieron a mediados de los 80: *Gradius* (o *Nemesis*) de Konami, porteada a casi todos los sistemas de ordenadores

TRANSFORMERS PARA TODOS

El Universo Transformers, creado como una enorme operación de mercadotecnia por el binomio Hasbro (una compañía de juguetes) con Marvel Comics, en los Estados Unidos; y Toei (para la serie de animación) con Bandai, allá en Japón; ha cautivado a una legión de seguidores, ha sabido reinventarse y adaptarse en el tiempo, lanzando todo tipo de productos al mercado (en general, de más calidad los de factura japonesa). Si bien el concepto estaba destinado al público infantil masculino (niños, pues para las niñas crearon Mi pequeño Pony), la segunda oleada (con las cuatro películas de imagen real lanzadas a partir de 2007) las han reorientado a un público algo más adulto.
En la imagen de la derecha Optimus Prime (de la Saga Armada, ahora en manos de la Dreamwave Comics) preparado para entrar en acción.

y consolas; el gigante japonés también los usaría en *Cybernator* (1993), *Probotector* (cuyos sprites fueron creados porque la censura no pasó los originales del *Contra* o *Gryzor*). Konami también realizó una coproducción videojueguil con Lucasarts llamado *Metal Warriors* (1994), perfecto gráficamente, con niveles de dificultad y enemigos escalonados, divertido y por misiones.

R-Type de Irem (1987), fue un exitazo en las recreativas de medio mundo. Sus sprites enormes y coloristas, las calidades técnicas presentes en todos sus elementos y la estética cyber de diseños postindustriales serían repetidas (en menor medida) en *Gallop, Armed Police Unit* (1991), o en *In the Hunt* (1993). R-Ttype, a pesar de ser un matamarcianos, contaba con Mechs en varias fases, algunos muy currados (sobre todo en las primeras entregas).

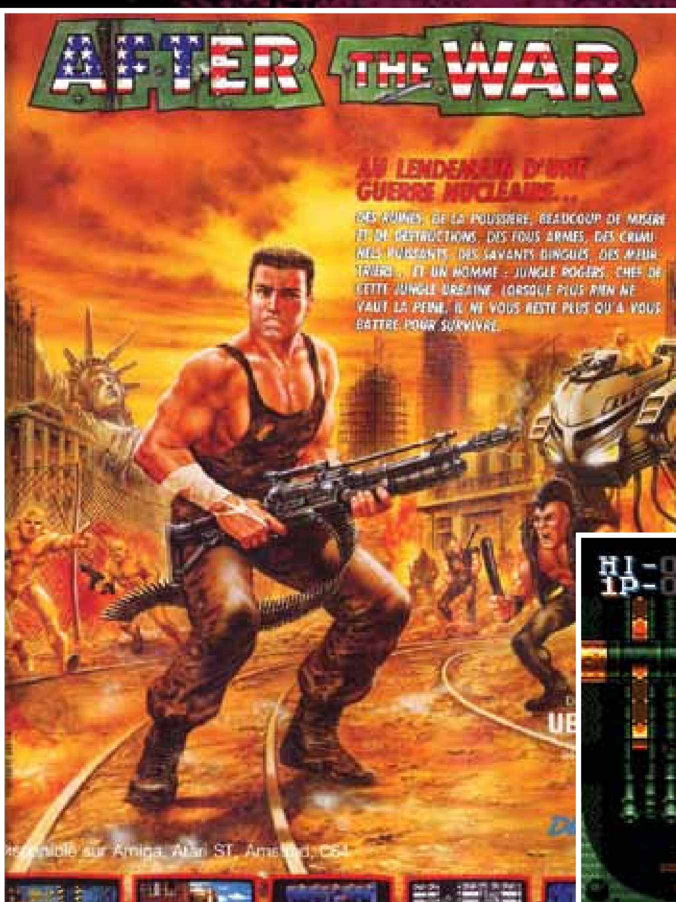
La todopoderosa Capcom hizo una recreativa cuyo eje transcurría en torno a este tema: *Armored Warriors*, para su placa CPS2 (1994), en pleno auge del 2D perfeccionista. Este juego, por su calidad y mimo en torno al género, es un detonante para alimentar el gusto por los Mechas. Si debemos recomendar videojuegos relacionados con este artículo, quizá este estaría en el puesto número uno.

También hay Mekas en *Captain Commando* (1994), seleccionables como vehículos a lo largo del juego y uno de los protagonistas llamado *Baby Head*.
Strider (1989), basado vagamente en las viñetas de Moto Kikaku, con apariciones esporádicas de Mekas, y más claramente en la secuela *Strider Hiryu 2* (una joya del binomio 2D/3D, de 1999), con una estética tan original que es casi propia.

¿Otras muestras? *Volguard*, de Namco (1985), aparece en la portada de papel y poco más (explota la moda Gundam). *Psycho-Nics Oscar* (1988), de Deco. *Blaze On* (1992) de Atlus; cuya intro son dibujos digitalizados; en este juego te puedes apoderar de los Mechas enemigo.
Juegos realizados por SNK: *Robo Army* (1991), el muy recomendable *Last Resort* (1992), *Zed Blade* (1994), *Pulstar* (1995), cuyo enemigo del Stage 4 (Deckerd) es un Mech. Son todos matamarcianos. También para la Neo Geo: Uno de los luchadores de *Galaxy Fight* (1995), de Sunsoft. Uno de los enemigo de *Shock Troopers 2: 2nd Squad* (Saurus, 1998). También como vehículo seleccionable.
Raystorm (1996) de Taito, ya con gráficos renderizados, para la PSX.



Los Mechs 'invaden' los 16 bits. Arriba: Dinamic aportó al mercado hispano un Mech, en After the War. Captura de la versión Atari ST. Sobre estas líneas, la redundancia de Konami con el género Mech se hizo más evidente en los años 90.



Variedad de estilos. En la parte superior, anuncio en prensa del superventas europeo After The War, un juego de acción con scroll lateral. Derecha: El mejorado shoot'em'up de género steampunk Robo Aleste de Compile. Excelente matamarcianos de corte vertical.

aunque sólo consiguieron hacer videojuegos olvidables. Uno de ellos es *MechCommander*, un ETR (Estrategia en Tiempo Real) con *cutscenes* grabadas con actores reales, intercaladas con escenas 3D. La perspectiva es isométrica. Otras entregas son simuladores en primera persona. Mechwarrior cuenta incluso con un Fantrailer: *Age of Destruction*, de Dave School.

En la saga *Quake*, uno de los mejores FPS en primera persona, la estética postindustrial lo invade todo: en medio de humanos con injertos cibernéticos (carne y sangre, como los diseños de H.R. Giger), algunos enemigos copian claramente el legado Meka. *Supreme Commander* (THQ, 2006), un juego de estrategia en tiempo real para PC. Ganó el Premio en la E3 de ese año. Y la lista sigue y sigue, con juegos más recientes y *reboots* de los antiguos.

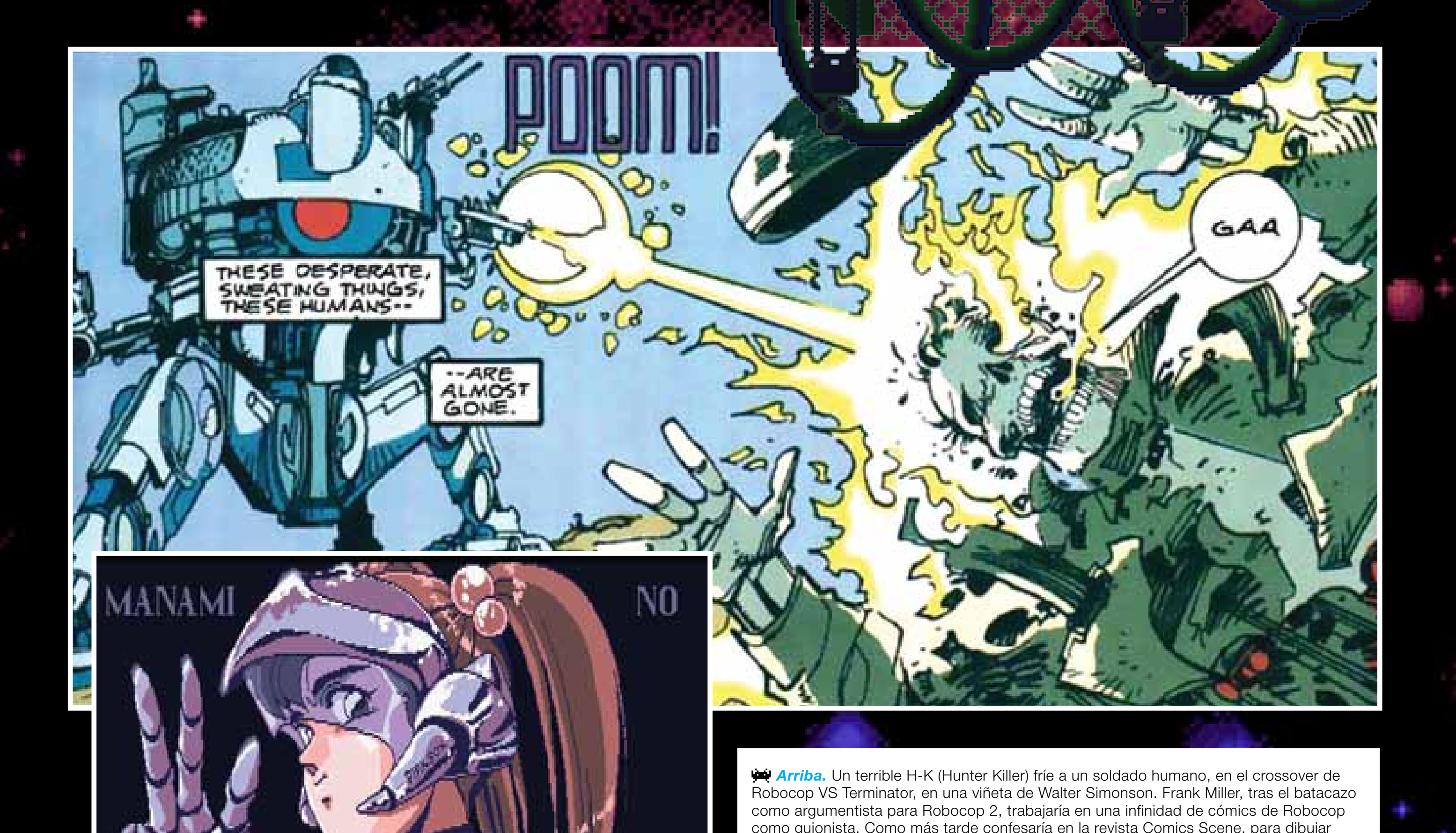
Para la 16 bits de Sega, la Mega Drive: *Ex-Ranza* (1993, Sega), *Heavy Unit* (1990, Toho), *Cybattler* de Jaleco (1993), *Herzog*, para ordenadores de 8 bits y Mega Drive, de Tecno Soft. *Aleste Musha Gaiden* (Compile, 1993). El archiconocido shooter por entregas incluía Mekas en la versión para Mega CD. *Metal Combat Falcon´s Revenge* (Nintendo 1993): Este shooter se usaba con la Super Scope (una especie de Bazooka). *Iron Assault* (Virgin, 1995), un juego para PC´s con una intro grabada con actores de carne y hueso, luchas futuras de mecas a la occidental. *Rise of the Robots* (1995), de Mirage/ Acclaim. En este juego de lucha hay algunos personajes que se pueden considerar Mekas. Hubo varias adaptaxciones, la mejor para PC. Por su parte, *Battletech* (con sus blindados *Mechwarrior*, controlado por la FASA Co.) tuvo una repercusión similar en el mercado del ocio estadounidense, como Macross en los juegos de Japón: Se hicieron varias entregas (para varias platafomas, casi siempre para PC). Este universo sentó los precedentes de las tipologías de Mechas. Sus derechos fueron comprados por Microsoft,

LAS PARODIAS

Como todo buen género, los Mekas han sido protagonistas o secundarios en varias obras, y a través de diferentes formatos, pero también como parodia o con ese componente humorístico que tanto inunda el ocio infantil:

Dr. Slump, de Akira Toriyama. Cuenta con algunos con brazos y guantes. Esto sería tendencia en ese fenómeno social que fue Dragon Ball, con los artefactos de la Capsule Co. Bandai creó una miniserie de productos llamada *SD Gundam*, con minipelículas, juegos de ordenador (exclusivos de Japón). No son más que una explotación más del filón Gundam, la adaptación a unas proporciones más monas y robots cabezones.

La compañía Gainax nació con tres chavales en un garaje cuyas aficciones los encasillarían ahora en el término otaku; su bautismo comercial fue una animación para una Convención muy famosa en Japón en 1981, *Daicon 3*. En ella una niña sola se enfrentaba a todo un universo de superhéroes, monstruos, mitos de cine y cómics... y por supuesto un Mech (visualmente, en versión paródica).



Arriba. Un terrible H-K (Hunter Killer) fríe a un soldado humano, en el crossover de Robocop VS Terminator, en una viñeta de Walter Simonson. Frank Miller, tras el batacazo como argumentista para Robocop 2, trabajaría en una infinidad de cómics de Robocop como guionista. Como más tarde confesaría en la revista Comics Scene, para dibujar los Mechs de ambas franquicias se inspirarían en la "línea japonesa de maquetas..." *Izquierda.* Como en la portada de este juego de factura japonesa (Pink Sox 6 de Wendy Magazine), la temática de Armaduras de Combate entra en el género Mecha de creación autóctona, no así en EEUU y Europa.

El RPG de Enix *Robotrek* (1994), para la SNES. Aquí, abiertamente paródicos, como casi todos los juegos de rol para la Super Nintendo. En el terreno de los videojuegos, en la saga de *Metal Slug* (a partir de la sexta entrega, *Metal Slug 5*), el tanque protagonista tiene patas y brazos (*Slug Gunner*), también hay un Mech como accesorio pilotable (el *Slugnoid*, SVX-15D); Esta saga (que pasó por manos de varias compañías, como Nazca, Playmore, SNK) tiene los diseños más *cute* y mejor caricaturizados que hemos visto). Un homenaje al mejor cartoon y a los diseños mecánicos. Es un "*must have*" para cualquier jugón que le gusten los Mecanoides.

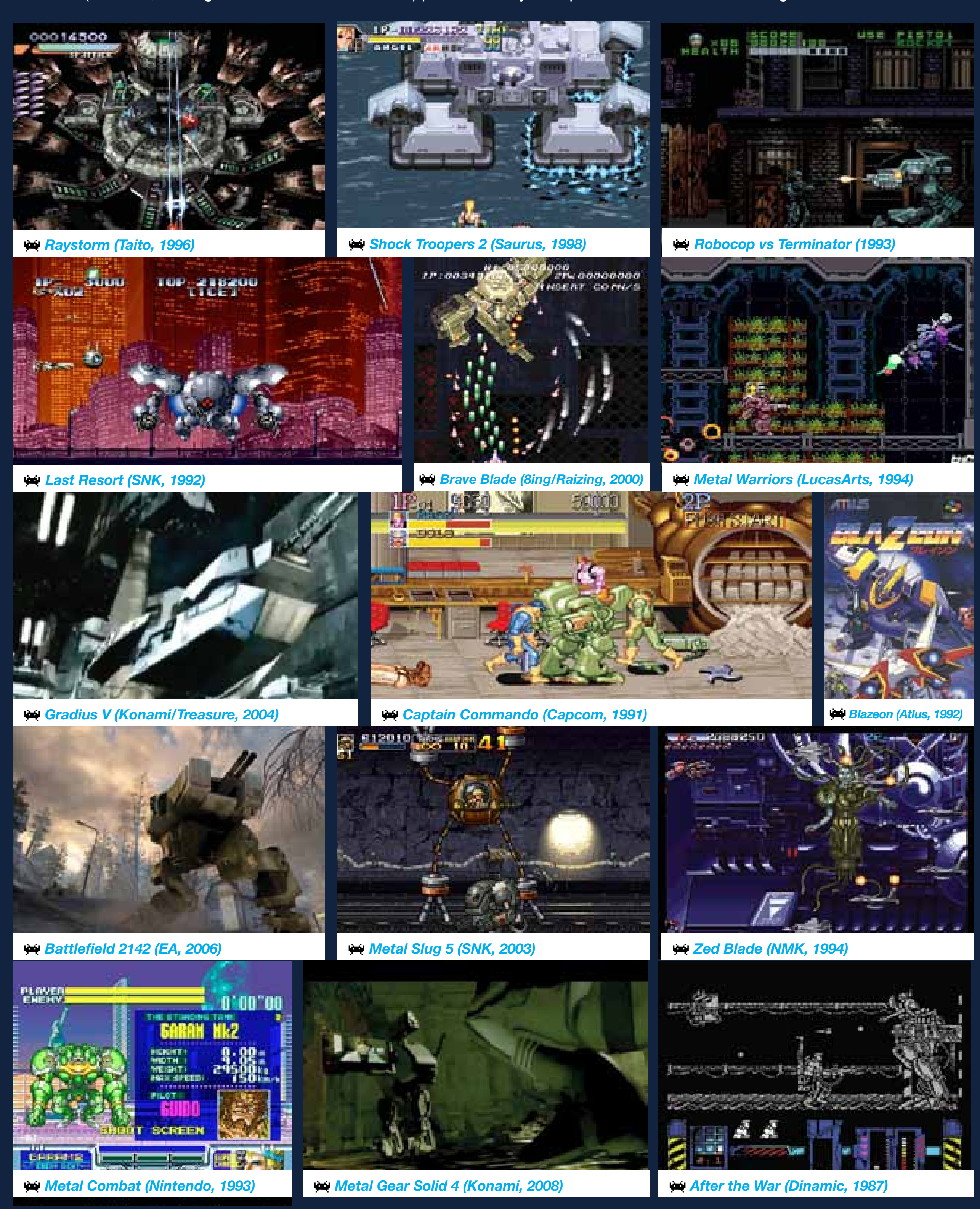
Kojima y su *Metal Gear* fueron parodiados en otro videojuego creado por ellos mismos: *Snatcher*. Uno de los personajes, el *MK Gear II* (un pequeño y simpático Mech que acompaña a Gillian Seed, el protagonista, dándole consejos e información, como si fuera un GPS) no es más que versión caricaturizada del Metal Gear, y cuya existencia es una conexión espacio-tiempo en el universo creativo de Kojima. El MK volvió a aparecer en el tráiler del *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.
Entre medias, Konami realizó *SD Snatcher*, versión parodia del Snatcher original cuyo MK es aún más caricaturizado a nivel gráfico si cabe.

El universo Mech, primero como algo casi argumental debido a su importancia novedosa y diferencial; y posteriormente más estandarizado (sobre todo por un montón de producciones animadas japonesas aptas para Occidente en una etapa posterior), es a día de hoy un elemento clásico, y a veces con presencia anecdótica. De ser parte central y un atractivo definidor clave de algunas obras, se han integrado en el imaginario colectivo y en la subcultura geek, mencionándose incluso en la ciencia ficción más genérica (y han pasado a formar parte de nuestros corazoncitos freaks).

Bandai creó una miniserie de productos llamada SD Gundam, con minipelículas, juegos de ordenador (exclusivos de Japón). No son más que una explotación más del filón Gundam, la adaptación a unas proporciones más monas y robots cabezones.

MechS EN LOS VIDEOJUEGOS

Aquí tenéis una selección de videojuegos donde aparece algún Mech, o donde son en si mismos el eje principal de su argumento. Por ser la década de su surgimiento, la mayoría fueron creados y lanzados en los 80 y 90. Hemos obviado los de los Universos temáticos (Gundam, Mazinger Z, Macross, Mechwarrior) por contener ya bloques comentados en este megaartículo.



Raystorm (Taito, 1996)

Shock Troopers 2 (Saurus, 1998)

Robocop vs Terminator (1993)

Last Resort (SNK, 1992)

Brave Blade (8ing/Raizing, 2000)

Metal Warriors (LucasArts, 1994)

Gradius V (Konami/Treasure, 2004)

Captain Commando (Capcom, 1991)

Blazeon (Atlus, 1992)

Battlefield 2142 (EA, 2006)

Metal Slug 5 (SNK, 2003)

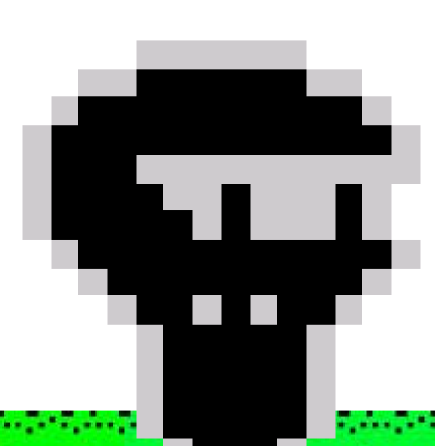
Zed Blade (NMK, 1994)

Metal Combat (Nintendo, 1993)

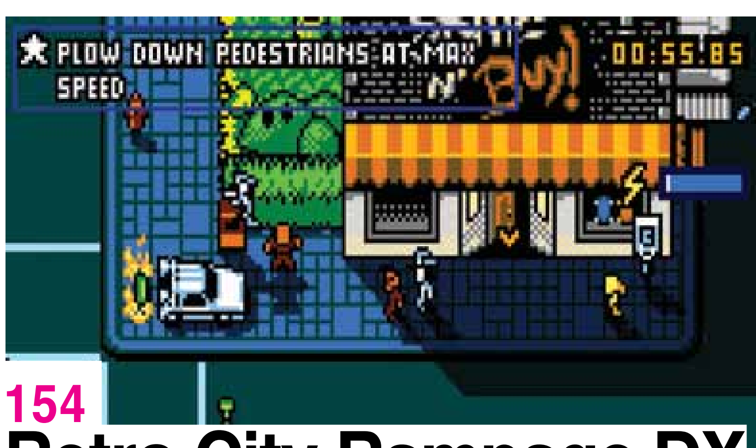
Metal Gear Solid 4 (Konami, 2008)

After the War (Dinamic, 1987)

PLAYing



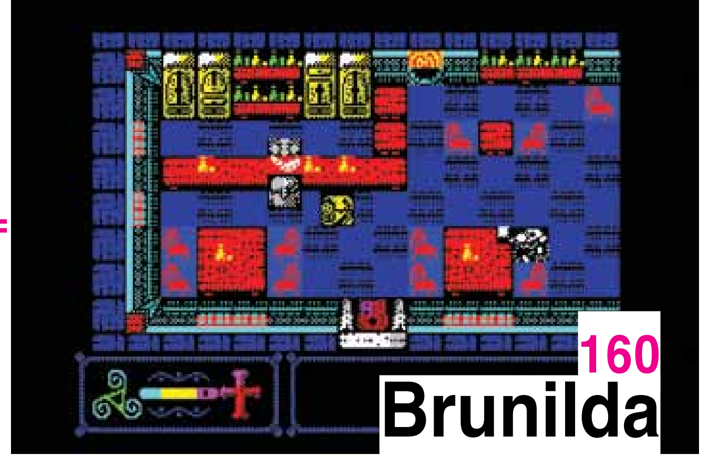




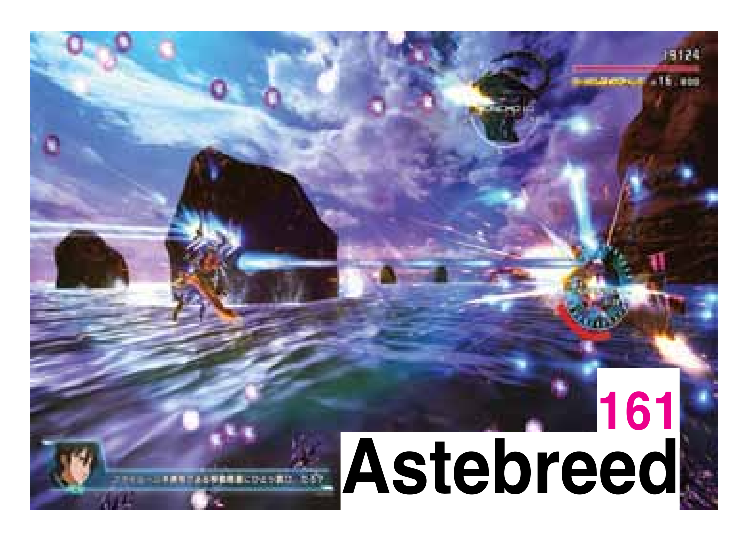




LOADING | No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Konami's Golf (8), Gunfright (206), Cybernator (224)...



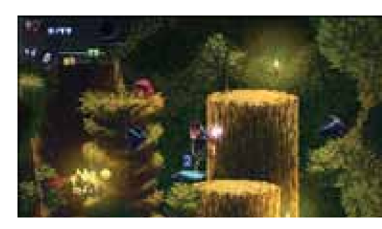




Vuelta al pasado. La inteligente mezcla de plataformas, acción y aventuras pixeladas de Shovel Knight no te dejarán indiferente. Gracias a su inteligente diseño de niveles y preciosos gráficos, el juego de Yacht Club Games es canela fina.



Futuro...

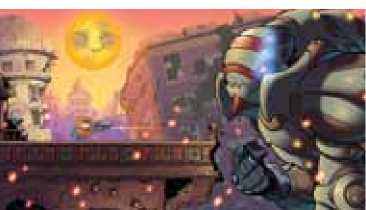


Hearth Force, Alicia

Alonso Martín

2015

El talento del mexicano Alonso Martín para el pixelado está fuera de toda duda, y quizás fue eso lo que le ayudó a doblar el mínimo exigido en su campaña Kickstarter.

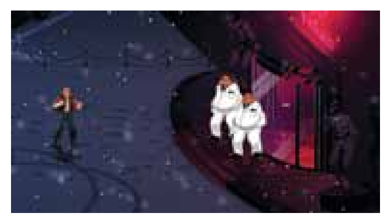


Rise & Shine

Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team

Lanzamiento: Por determinar

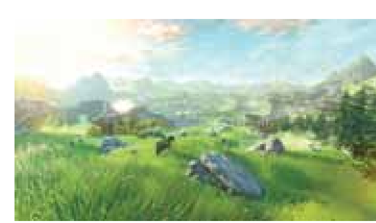
Este estudio de desarrollo valenciano nos guarda una gran sorpresa con R&S. Acción, puzles y mecánica a lo Another World.



Mother Russia Bleeds

Lanzamiento: Por determinar

Casi se podría decir que este beat'em up en la línea Final Fight es por ahora un simple prototipo, pero el equipo francés prepara un juego que derrocha píxeles sangrientos y sentido del humor algo macabro.



Zelda WiiU

Nintendo

Lanzamiento: Por determinar

Vale, Nintendo sabe como hacernos sufrir, y es que las imágenes mostradas durante el pasado E3 del nuevo Zelda para WiiU son... mmmmm...



The 90's Arcade Racer

Nicalis

Finales 2014

¿Un juego arcade de carreras donde lo único que importa es correr? ¡Me apunto! Tras superar un KS, este proyecto en solitario recibió el apoyo de Nicalis. Deseando que salga.

RetroManiac Magazine

Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**

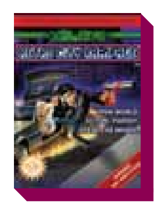
STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):

Dirección, redacción y diseño: David.

Redactores y Colaboradores en este número: Pedja (El PixeBlog de Pedja), Javier (Vampirro), J.M. Asensio, Sergio, Tiex (www.diariodeunjugon.com), Mario, Zed, Agustín, Juanma, Pepe Luna, Mara, Fran, Albert | Pablo L. Rincón, Toni (PixelsMil), Felipe Monge (@vakapp), David Torres (www.retrolaser.es), Pulpofrito (www.pulpofrito.com), Marçal Mora (@retromaquinitas), Gaby López, Sergio Santamaría, Frank Romero, Gryzor87 (gr87.com), Raya y Redondo (DeLaC Aventuras), Sebastián Tito (Coliseo Digital).

Ilustración portada: loloxo (Juan Muñoz) | http://loloxomoxo.deviantart.com

ISSN 2171-9969



información

sistema:
3DS
origen:
Canadá
publica:
V-Blank
desarrolla:
V-Blank
lanzamiento:
Febrero 2014
género:
Aventura / Acción
jugadores:
1
precio:
10 €



más

Andy Schatz, el creador del juego, comenzó a trabajar en Monaco en 2009 aunque aún no se llamaba de esta forma. El prototipo que Andy presentó en el Independent Games Festival de 2010 tenía el no menos sugerente nombre de 'Monte Carlo', una pequeña versión de lo que casi cuatro años después se ha convertido en el juego definitivo. En la IGF Monte Carlo se llevó el primer premio del certamen en dura pugna con otros pesos pesados como Limbo, Shank, Owlboy o Super Meat Boy, ahí es nada. El prototipo se realizó en 15 semanas y se puso en un principio a disposición de todo aquel que hiciera una reserva del juego a finales de 2009, y en mayo de este año Schatz 'liberó' los ficheros que pueden descargarse desde GameFront a través de un hilo en los foros oficiales de PocketWatch.



Retro City Rampage DX

¿La versión definitiva del juego indie por excelencia?

Cuando Brian Provinciano ideó Retro City Rampage seguramente no tenía idea de hasta donde podía llevar su pequeño proyecto de trasladar un GTA hasta los circuitos de una NES. Sí, el esbozo de aquella locura ha perdurado durante los últimos años hasta llegar a nuestros días seguramente evolucionado y ultravitaminado, pero casi sin quererlo Provinciano se ha convertido por mérito propio en una figura en esto del desarrollo independiente que ha 'colado', como quien no quiere la cosa, a su criatura en un porrón de plataformas, casi, casi como en aquellos lejanos 80 cuando los lanzamientos tenían que asegurar su éxito siendo publicados en todo tipo de máquinas

Sea como fuere, la cosa es que hace unas semanas llegó hasta nuestras manos la última de las incursiones de Retro City Rampage, en esta ocasión para 3DS, y la coletilla 'DX' que acompaña el título no es por gusto, lo cierto es que como bien se ha encargado Brian de repetir durante los últimos meses, la conversión para la portátil de Nintendo se ha convertido posiblemente en la mejor de las versiones gracias al trabajo extra que ha empleado su autor, a las pequeñas mejoras introducidas, algunos retoques en la jugabilidad y en la adaptación, con mucho cariño y tesón, que el autor ha llevado a cabo para trasladar intacta la gran ciudad de Threftopolis:

El planteamiento del juego es sencillo. En el papel del protagonista, llamado 'Jugador' en honor a todos esos '1UP Player' que nos hemos pulido a lo largo de nuestra intensa historia a los mandos de los videojuegos, tendremos que recuperar diferentes partes de una máquina del tiempo para que el Doc de turno nos devuelva a nuestro tiempo. Para ello deambularemos por una gran ciudad en clara referencia a la serie GTA, y eje principal sobre el que gira la mecánica de Retro City Rampage, cumpliendo misiones principales y secundarias, visitando tiendas, comprando armas y robando coches mientras escapamos de la policía. ¿Os suena? En cierto modo el juego de Provinciano es una gran oda a un gran número de videojuegos clásicos (y no tanto), a la cultura popular, sobre todo de los 80, y al desarrollo de los videojuegos. La jugabilidad está ahí, con sus pros y sus contras como veremos más tarde, pero la garantía de que este juego es especial estriba precisamente en el mix exageradamente enorme de referencias, guiños más o menos sutiles y situaciones en las que nos veremos envueltos y que nos recordarán forzosamente a nuestras mejores jugadas de adolescentes.

El trabajo del autor en este sentido es titánico. Hay tal cantidad de referencias que en ocasiones alguna se nos puede escapar o no acabar de entenderla, y quizás ese ahínco de embutirlo como sea todo en un juego de unas 7 horas de duración (sin distracciones) pasa factura confundiendo al jugador, el de verdad, no el de la pantalla, y lo que en ocasiones es un suave paseo nostálgico, a veces se convierte en un follón pixelado que pasa a toda prisa por delante de nuestras narices. El argumento es ridículo y no tiene ningún sentido, al igual que la sucesión, casi caótica, de misiones principales, inconexas y disparatadas. Todo forma parte del paquete, es decir, Retro City Rampage está diseñado de esta forma, para que sea una amalgama continua que no nos deje ni respirar, una ensalada de tiros y fases reconocibles por el jugón medio cultureta con unos años a sus espaldas, y, o bien entramos en esta mecánica dejando de lado la lógica, o bien no terminaremos por engancharnos. Es quizás la única esquina que no ha quedado redonda en todo el conjunto, el único 'pero' de verdad que podemos tener del juego.

El resto ralla siempre a un grandísimo nivel, es tremendo como se suceden sin parar



carreras alocadas a través de unas cloacas tipo Tortugas Ninja, como la máquina del tiempo de Doc no es más que un Delorean disfrazado, como haremos de Paperboy, participamos en un Smash TV cualquiera, como nos escondemos con cajas a lo Metal Gear o de repente conseguimos un arma que viene a sustituir el brazo de un tal Bionic Commando… En fin, hay para dar y tomar, ¡incluso un sosias de Guybrush nos propondrá una misión! La adaptación para 3DS también guarda algunas sorpresas. La dificultad es algo menor (lo cual no tiene porque ser del agrado de todos), el número de checkpoints ha aumentado, ahora podemos disparar y saltar al mismo tiempo, podemos cargarnos a los pesados de los policías para que dejen de perseguirnos… detalles que redondean el que ya de por sí es un muy buen juego.

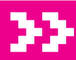
Tampoco podemos dejar de hablar de las referencias a otros juegos independientes, gracias a la inclusión, inteligente, de pequeñas máquinas recreativas a las que podemos jugar a cambio de unos dólares. Super Meat Boy, Bit Trip Runner… todas son disfrutables y ofrecen distracción y retos que cumplir si nos aburrimos de explorar la ciudad o cumplir las misiones principales de nuestro mentor. Aún hay más. Los gráficos, que siguen siendo pixelados al máximo, ganan enteros gracias a que el nivel de zoom no es tan alejado, lo que dificultaba a veces distinguirlos debido al pequeño tamaño de los mismos. Ahora podemos echar un vistazo de más cerca a los sprites, fijarnos en sus animaciones y esquivar las balas no será cosa de la suerte del principiante. La verdad es que todo queda más equilibrado gracias al trabajo del rediseño de la ciudad y todos los niveles y misiones.

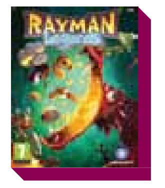
Por otro lado el apartado sonoro, bestial. Los FX son reminiscencias de los juegos clásicos, y los temas musicales, en los que participan ilustres como Virt, Freaky DNA y Norrin Radd, son un compendio de cortes tipo chiptune buenísimos, y que tal como recomienda Provinciano, merecen la pena que los escuchemos con los cascos puestos para no perder ni un ápice de su calidad y ritmo. Por último está el uso del hardware de la 3DS. Dejando de lado que el juego no utiliza para nada las posibilidades 3D de la consola (a todas luces innecesario aunque nos hubiera encantado que el arcade de Super Meat Boy lo incluyera como opción), el creador tampoco ha implementado la posibilidad de utilizar el circle pad en el caso de que lo tengamos (o una 3DS XL), pero sí la pantalla táctil, que conforma un atajo muy útil para acceder al mapa por ejemplo. Sin estridencias, como debe ser.

En Retro City Rampage DX hay más, mucho más. Desde los 'tips' de ayuda que nos recuerdan a la Nintendo Power (mítica revista nintendera de Estados Unidos y Canadá), hasta el manual virtual, alejado del clásico esquema de los manuales digitales para la consola. Desde los guiños continuos y los gráficos minimalistas, hasta los retoques en la jugabilidad. Desde las misiones locas y sin sentido, hasta la diversión pura y dura. Es cierto que en ocasiones el juego puede desorientar al más pintado, y que la traducción al español no es muy adecuada a pesar de querer ser una ironía en sí misma a las traducciones irregulares de los 80-90, pero esto no empaña un trabajo repleto de amor por los videojuegos, que denota mucho esfuerzo y cariño por parte de Provinciano, y que además, por 8€ para esta versión en 3DS, es una de las mejores opciones en el catálogo de la consola. ¡No lo dejes escapar!

4/5

Posiblemente mejor que en PC y consolas, la versión definitiva de un pequeño gran clásico.





Rayman Legends



Rayman vuelve a sorprendernos, y mira que lo tenía difícil esta vez

información

sistema:
Wii U, PS Vita, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, PC
origen:
Francia
publica:
Ubisoft
desarrolla:
Ubisoft Montpellier
lanzamiento:
29/08/2013
género:
Plataformas
jugadores:
1-5
precio:
Variable

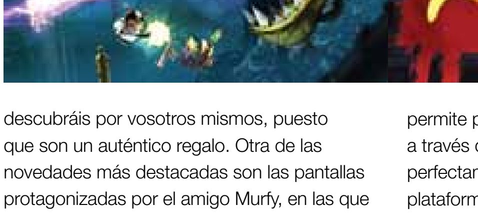
más

Seguro que muy pocos apostábamos un duro porque la situación de Rayman fuera a cambiar de manera tan positiva, y es que la antaño mascota de Ubisoft parecía condenada a compartir protagonismo con los desagradables Rabbids. Afortunadamente, las aguas volvieron a su cauce con Rayman Origins, juego en el que Michel Ancel había confiado las pocas esperanzas de reflotar al personaje y que además, incorporaba el nuevo motor gráfico de la compañía, el UbiArt Framework, que confería un aspecto sencillamente espectacular. El resto de la historia seguro que la conocéis, gran éxito de crítica y público que devolvieron al personaje a la primera plana y propiciaron luz verde para una secuela.



Rayman Legends nos propone volver a regresar al claro de los sueños, donde tras unos cuantos años de reposo, se vuelven a desencadenar sucesos que requieren del buen hacer de nuestro desmontable amigo. Así que no nos queda otra que afrontar 6 nuevos mundos, cada uno de ellos compuesto de unos 8 niveles, bastante extensos y una vez más, con un acabado artístico muy trabajado.

A la hora de tomar los mandos de Rayman, vemos que la jugabilidad vuelve a ser muy similar a la disfrutada en Origins, algo que por supuesto no se puede considerar negativo, además ahora contamos con ciertas novedades que terminan de redondear aún más la sobresaliente experiencia. Empezamos por lo más destacado, en cada fase de final de mundo asistimos a un espectacular nivel musical, en el que la mecánica pasa a asemejarse a un juego tipo runner, donde cada movimiento genera parte de la música que escuchamos, mientras avanzamos con el único objetivo de sobrevivir al avance del rápido scroll. Para la ocasión, se han seleccionado versiones de temas que os dejarán con la boca totalmente abierta, prefiero no romperos la emoción de que los



descubráis por vosotros mismos, puesto que son un auténtico regalo. Otra de las novedades más destacadas son las pantallas protagonizadas por el amigo Murfy, en las que la versión de Wii U sale muy beneficiada, todo hay que decir, y que suponen un auténtico reto táctil, demostrando que este tipo de control no tiene porqué estar reñido con el grado de desafío.

El resto lo ponen los nuevos modos de juego, como los retos diarios, ideales para picarse con las marcas de jugadores de todo el mundo, o los niveles rediseñados del primer juego, que harán las delicias de aquellos que todavía no hayan tenido la suerte de echarle el guante. Además, repite el multijugador local, con el que compartiréis las risas con vuestros amigos.

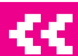
A la hora de hablar de puntos negativos del juego, habría que destacar que no permite partidas multijugador cooperativas a través de internet, algo que hoy en día es perfectamente posible en cualquiera de las plataformas en las que ve la luz. También habría que comentar la baja dificultad que el juego atesora, los checkpoints están demasiado cerca y las vidas son ilimitadas, dando así la sensación de que se nos penaliza muy poco por nuestros errores.

En resumen, Rayman Legends tiene suficientes novedades como para situarse un peldaño por encima de su antecesor. Un auténtico imprescindible que no debéis perderos bajo ningún concepto.



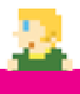
5/5

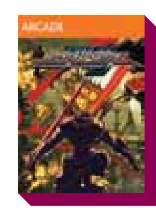
Ni se os ocurra pasar de largo de este Rayman Legends.



Strider

Hiryu vuelve con más fuerza que nunca







Acrobacias, disparos y bosses. Si hay algo por lo que probablemente destaque Strider sobre el resto de aspectos del juego, es en la variedad de situaciones a las que nos enfrentaremos, y el desarrollo paulatino de nuestro armamento, y los continuos enfrentamientos con los jefes finales, que en ocasiones nos recordarán inevitablemente al típico planteamiento de los juegos de Treasure.

Cuando Capcom anunció en julio de 2013 durante la Comic-Con de San Diego que habían recuperado el proyecto de devolver a Strider a la palestra, muchos de nosotros no pudimos más que alegrarnos. Hiryu y su particular universo se merecerían algo más que aparecer como meros comparsas o invitados estrellas en los clásicos juegos de lucha de la de Megaman como Marvel vs Capcom. Por eso, y por las primeras capturas que acompañaron el anuncio, y que dejaban entrever un desarrollo más o menos tradicional salpicado de referencias al original maquinero.

¿Quizás la dupla entre Double Helix (Killer Instinct para Xbox One), un joven estudio norteamericano que cuenta entre sus filas con veteranos de Shiny, y el estudio de Osaka de Capcom terminaría por funcionar? Las relaciones transoceánicas no siempre han funcionado bien, pero vamos a verlo... Tampoco es que esperábamos una simple vuelta a este planteamiento en un juego de 2014, pero sí un respeto a los orígenes, y afortunadamente parece que lo hemos encontrado. Aún con sus problemillas, el 'reboot' se ha realizado con esmero, actualizado a los tiempos que corren y mezclando sabiamente el rápido devenir de un juego arcade con la pausa algo más sosegada de la versión para NES, distinta por otro lado al juego para CPS.

Comenzamos sobrevolando la ciudad de Kazakh con nuestra especie de ala delta, y nada más poner un pie en tierra comenzamos a repartir espadazos a diestro y siniestro. Y es que esta será la premisa máxima del juego, repartir y avanzar, repartir y avanzar... sin descanso, con las interrupciones necesarias de los enfrentamientos contra los jefes en un estilo que nos puede recordar vagamente a los mejores juegos de Treasure, y siguiendo un esquema que han querido recuperar de juegos como Metroid o, aún mejor, Shadow Complex. De primeras contaremos con tan solo la habilidad de saltar y cortar cyborgs por la mitad con nuestra espada de plasma (la Cypher), pero poco a poco podremos conseguir nuevas habilidades hasta que llenemos el mando de control con botones a los que pulsar. Quizás aquí encontremos uno de los aspectos más molestos que hemos encontrado en el juego, y es que los diseñadores no han sabido equilibrar fuerzas. Desde el primer minuto nuestros enemigos van a piñón contra nosotros.Para equilibrar fuerzas nos proponen un sistema muy sencillo: muchos de nuestros enemigos liberarán items para recuperar salud y volver a rellenar nuestra maltrecha barra de energía. Efectivo pero no demasiado confortable para el jugador, que muchas veces siente que no lo está haciendo bien cuando simplemente resulta que el nivel de dificultad (bastante alta por cierto) y el desarrollo del juego están planteados de esta forma.

Técnicamente Strider también da la cara. El diseño de los niveles es notable aunque a partir de la mitad del juego puedan hacerse un pelin repetitivos. Los gráficos son brillantes, se mueven muy bien y los diferentes planos de scroll y movimientos de cámara le otorgan al juego un dinamismo sin fin muy adecuado. Hay además un cierto efecto 'comiquero' que quizás sea un nuevo guiño al origen de la serie con el manga de Moto Kikaku o a los últimos diseños de Capcom en algunas de sus series que han llegado hasta la actualidad como Street Fighter o Marvel vs Capcom.

Este Strider es un juego con personalidad propia que ha sabido adaptarse a la actualidad para atraer tanto a viejos como nuevos jugadores. Puede que el sistema de equilibrio implementado por los diseñadores entre perder y ganar salud en el juego no sea el más correcto, pero nos da la impresión que el esfuerzo de Double Helix respeta al original lo suficiente y además propone un juego difícil y divertido, técnicamente por encima de lo que se suele ver en los juegos descargables. Sabe captar la atención del jugador al negarle todas las habilidades desde el inicio para que sea él mismo quien las recupere poco a poco y además propone acción furiosa, una vuelta al pasado y un nuevo héroe arcadiano que supera ya el cuarto de siglo.

4/5

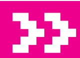
Una sorprendente vuelta a los orígenes de los juegos arcade.

información

sistema:
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Windows
origen:
Estados Unidos/Japón
publica:
Capcom
desarrolla:
Double Helix Games
Capcom Osaka
lanzamiento:
Febrero 2014
género:
Acción
jugadores:
1
precio:
14,95€

más

El juego original fue lanzado por Capcom para su mítica placa arcade CPS en 1989. Comandado por Kouichi Yotsui, el juego para arcades destacaba por su particular puesta en escena en un ambiente soviético alternativo y futurista, repleto de soviets robóticos, monos gigantes mecánicos, armas imposibles, y las acrobacias de nuestro protagonista, difícil de controlar en un principio por sus sinuosos movimientos, pero una pequeña delicia una vez que el jugón se hacía con el joystick. Surrealista y adictivo a partes iguales, el juego recibió algunas secuelas oficiales, pero merece la pena echarle un vistazo a Osman, un juego exclusivo para recreativa dirigido por el propio Yotsui.





Redux Dark Matters



¿Hay vida más allá de Sturmwind para Dreamcast?

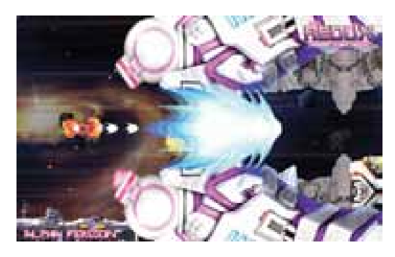
información

sistema: Dreamcast
origen: Alemania
publica: HUCAST
desarrolla: HUCAST
lanzamiento: 28/05/2013
género: Shooter
jugadores: 1
precio: 42,95€ - 62,95€

Tras algunas horas y algunos créditos gastados con Redux, nuestras sensaciones son en general positivas, aunque ciertamente como veremos también hay alguna decisión un poco extraña por parte de sus desarrolladores que no acabamos por entender...

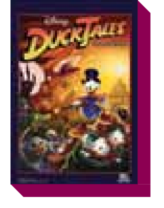
Redux es en realidad una especie de remake de DUX, un shooter horizontal publicado en el verano de 2009. La mecánica es sencilla y fácil de asimilar a pesar de la ausencia casi por completo de unas instrucciones que acompañen al juego. El desarrollo de scroll lateral y horizontal repleto de obstáculos y zonas de memorización (sobre todo a partir del tercer nivel), os recordarán poderosamente a R-Type, al igual que algunos detalles del comportamiento de nuestra nave y del diseño de los niveles. Con un botón del mando dispararemos, con otro acumularemos un disparo de energía y con el tercero podremos soltar o recuperar una especie de cápsula-escudo protector muy al estilo del juego de Irem. Más interesante es quizás el sistema que equipa nuestra nave para absorber disparos de nuestros enemigos. Los enemigos tratarán de acecharnos desde cualquier punto de la pantalla, disparando como locos, aunque evidentemente sin llegar al agobio típico de los 'bullet hell' (y afortunadamente para este que suscribe). Al final del nivel nos esperará el típico jefe final de fase, más grande, poderoso y con mala leche que el anterior. En esta edición se han incluido dos niveles de dificultad según la nave que escojamos. 'Normal' o 'Veterano'. Las diferencias son más que palpables desde el principio, y es que en el nivel más complicado no podremos utilizar la habilidad de absorción de balas y tampoco aparecerá el escudo para protegernos por ejemplo.





Matamarcianos de vieja escuela, jugabilidad ajustada y respuesta a los controles efectiva, una banda sonora a la altura y un par de modos de dificultad que le proporcionarán más vida al juego. Todo raya a buen nivel si nos olvidamos de los gráficos borrosos, los problemas para identificar las balas y algunos efectos especiales por debajo de la media. Si ya conocías DUX tampoco esperes un cambio radical, pero si estás ávido de shooters jugables y divertidos quizás puedas echarle un tiento con uno de los géneros más venerables en los videojuegos.





Duck Tales Remastered





información

sistema: PlayStation 3, Xbox 360, Steam, Wii U
origen: Estados Unidos
publica: CAPCOM
desarrolla: WayForward
lanzamiento: 14/08/2013
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 14,99 €

WayForward se encarga de devolver a la actualidad uno de los clásicos de CAPCOM más recordados para la 8 bits.

Nada más comenzar el juego, ya percibimos el aura de nostalgia que respira la producción, con una réplica de la partitura original de 8 bits. El homenaje musical continua a lo largo de todo el juego, lo cierto es que la puesta al día de todas las melodías está muy trabajada y además, ahora los protagonistas cuentan con las voces de sus homónimos en la serie animada. En el apartado gráfico también se ha realizado un gran trabajo, tanto personajes como escenarios han sido redibujados aprovechando las nuevas tecnologías, dando un resultado sencillamente espectacular.

Al tratarse de una remasterización, el desarrollo del juego es prácticamente el mismo que ya conocíamos. Eso sí, WayForward se ha sacado de la manga 2 niveles nuevos, uno que hace las veces de tutorial y otro reservado como tramo final. El grado de desafío de Duck Tales Remastered es algo más elevado de lo que nos tienen acostumbrados los juegos de plataformas del momento, algo que agradecemos los más curtidos en esto.

En conclusión, Duck Tales es un gran plataformas al estilo de la vieja escuela. El material original se ha respetado al máximo y los pocos nuevos añadidos, se han cuidado para que no desentonen con el resto de la producción.















información

sistema:
NeoGeo, Dreamcast
origen:
Alemania
publica:
NG:DEV.TEAM
desarrolla:
NG:DEV.TEAM
lanzamiento:
06/06/2013
género:
Shooter
jugadores:
1
precio:
34 € Dreamcast
(NeoGeo agotado)

NEO XYX



De juego GameMaker a producción comercial para NeoGeo y Dreamcast

NEO XYX, pronunciado como 'NEO Zaikusu' (no sabemos exactamente que es más difícil), es un matamarcianos de corte vertical, a caballo entre los típicos bullet hell de Toaplan y los shooters más corrientes, que guarda en su interior unas buenas horas de diversión gracias a su jugabilidad directa al grano, pero también algunas sombras propias del desarrollo profesional de origen independiente.

De primeras no podemos dejar pasar por alto el tremendo trabajo gráfico realizado por Rozyrg (¿Gryzor?) con el juego. Todo rezuma un aire de finales de los 90 simplemente fantástico. Los diseños están inspirados en los clásicos shooters japoneses, de colores brillantes, mucho interés por el pixel, sin apenas gradientes que suavicen los sprites más allá de lo que lo suavizan los propios monitores, y animaciones algo escasas pero muy funcionales. Los diseños de los enemigos y los bosses finales son bestiales, tanto en tamaño como en aspecto. La mayoría de ellos cuentan con partes movibles que se van destruyendo a medida que nuestros disparos impactan sobre las mismas, y lo mejor de todo es que la velocidad no cae de los 60 frames por segundo casi en ningún momento. Efectos de sonido y música son dignos de mención. La banda sonora roza el sobresaliente. Nuevamente se ha contado con el talento de Rafael Dyll, un habitual por estos lares, y que parece sentirse muy cómodo con las producciones homebrew de este calado. Son cortes de tipo electrónico con ese toque europeo que quizás cargó demasiado en Gun Lord, pero que en esta ocasión parece acompasar mejor el ritmo frenético de los niveles en NEO XYX.

NEO XYX es un juego difícil, no apto para pocos acostumbrados al género. A pesar de que no llega a ser un típico bullet hell y que la zona de impacto de nuestra nave es muy pequeña, la mezcla de momentos en pantalla donde las habituales cortinas de balas del género lo cubren todo, con otros momentos de calma más tensa en el que la mecánica se asemeja más a un Truxton o un Raiden 'cualquiera', provocan que el jugador se sienta un poco abrumado, sobre todo en las primeras partidas, y eso que los controles son de lo más sencillo. Nuestra nave se desplaza a una velocidad vertiginosa por la pantalla, esencial para poder esquivar los disparos, y las bombas a lo Truxton serán en muchas ocasiones la única forma de evitar que nos derriben. Con las medallas podemos formar cadenas, que permiten que nuestra puntuación suba como la espuma. El ritmo furioso y las pocas concesiones es lo más destacable de la jugabilidad. Puro arcade, pura adicción.

Con todo NEO XYX es un juego bastante sólido. Es muy desafiante, jugable y gráficamente exquisito. El manual que acompaña el disco es a todo color (en contraposición a la ficha simplona de REDUX), y cuenta con una breve historia, explicación de los controles y unas ilustraciones sobresalientes. Los diferentes modos de pantalla (TATE, YOKO...) no dejan de ser testimoniales ya que el juego está ideado y diseñado para ser jugado en vertical, ya sea con barras laterales a los lados o rotando el monitor. La opción de filtrado es interesante y funciona bastante bien aunque según hemos leído en foros puede ser la causante de algunos cuelgues. Quizás una dificultad más asequible, el modo de dos jugadores y arreglar algunos bugs que han ido apareciendo antes de producir el juego, hubieran redondeado un producción que por otro lado se le nota el cariño y esfuerzo por cada uno de sus poros.

3/5

NeoGeo y Dreamcast seguirán siempre en la brecha con productos de esta calidad.

más

Neo XYX nació como juego indie gratuito programado y diseñado desde GameMaker por una única persona bautizada como 'Gryzor'. El juego (y del que existe una demo para Windows) llamó la atención a los creadores de Last Hope o Gunlord y desde principios de 2013 trabajaron juntos para pulir la mecánica de recolección de medallas, mejorar los gráficos y el audio, y preparar los cartuchos para NeoGeo y finalmente los discos para Dreamcast.



Los Amores de Brunilda



La aventura definitiva para Spectrum

información

sistema:
ZX Spectrum
origen:
España
publica:
Retroworks
desarrolla:
Retroworks
lanzamiento:
22/12/2013
género:
Aventura
jugadores:
1
precio:
Gratis (descarga digital)
www.retroworks.es

Planteado en sus inicios de libreta como una aventura conversacional, el paso de los años y las ganas del equipo de Retroworks le han dado a este espectacular Brunilda una pinta a lo juego de rol que quita el sentido.

Brunilda es una sabia mezcla entre aventura, juego de exploración y arcade. Dotado de una atractiva vista cenital inspirada en los JRPG de toda la vida, en Brunilda encarnaremos a unos monjes que dedicen emprender el camino de Santiago y que paran en el misterioso pueblo de San Arteixo de Montalvo para descansar. Pronto los extraños sucesos paranormales se sucederán trascendiendo lo religioso y poniendo a prueba la fe de nuestros amigos. Brunilda es posiblemente uno de los juegos mejor acabados para Spectrum de los últimos tiempos, ofrece un buen rato de diversión y existen versiones en inglés y español. Una vez metidos en harina nos moveremos por el gran mapeado que cuenta con pueblos, bosques, cementerios tétricos y demás escenarios





ambientados en la Galicia más medieval.

Dividido por capítulos, pronto nos veremos envueltos en una interesante trama de desapariciones y personajes que no son lo que parecen. La mecánica similar a las aventuras gráficas, con bastantes diálogos y situaciones en los que tenemos que resolver algunos puzles, funciona muy bien en Brunilda, siempre acompañada de unos gráficos más que notables, bastantes animaciones y un buen puñado de objetos y sprites diferentes.

El arte promocional, espectacular a dos manos, y la edición física con la que algunos afortunados pudieron hacerse en RetroMadrid 2014, ponen la guinda a este apetitoso pastel.

La mezcla de géneros nos dejaba en la duda existencial de en cual de ellos encaja Brunilda, así que finalmente nos hemos quedado con ‘Aventura’, a secas. Pero lo realmente importante es que lo probéis en vuestro ordenador 128k o en un emulador y disfrutéis con uno de los mejores juegos que han llegado nunca a la plataforma de Sinclair.

4/5



Ninjajar



The Mojon Twins culminan su juego más consolero para ordenador

información

sistema:
ZX Spectrum
origen:
España
publica:
The Mojon Twins
desarrolla:
The Mojon Twins
lanzamiento:
21/05/2014
género:
Plataformas/Aventura
jugadores:
1
precio:
Gratis (descarga digital)
www.mojontwins.com

Tras meses de espera y un montón de expetación por culpa de los anuncios previos de The Mojon Twins, por fin llegó Ninjajar, una sabia mezcla de videoaventura para ordenador y juego consolero.

En lo que parece ser un sentido homenaje a Alex Kidd de SEGA, la historia del juego nos pone en la piel de un ninja que al volver a su su hogar para encontrarse con su novia comprueba que ésta ha sido secuestrada por un mono y que además la entrada esta bloqueada, ¡diablos! Nuestra misión será la de superar 23 fases (incluyendo un mini tutorial) en esta excelente mezcla de plataformas, aventura y juego de acción, armados con nuestro puño rómpelo-cas-todo, un poderoso salto y la convicción de que esto de secuestrar novias está mal, pero que muy mal. Técnicamente el juego se sitúa a un nivel altísimo, está impregnado del sentido del humor característico de los chicos de Mojonia y cuenta con una banda



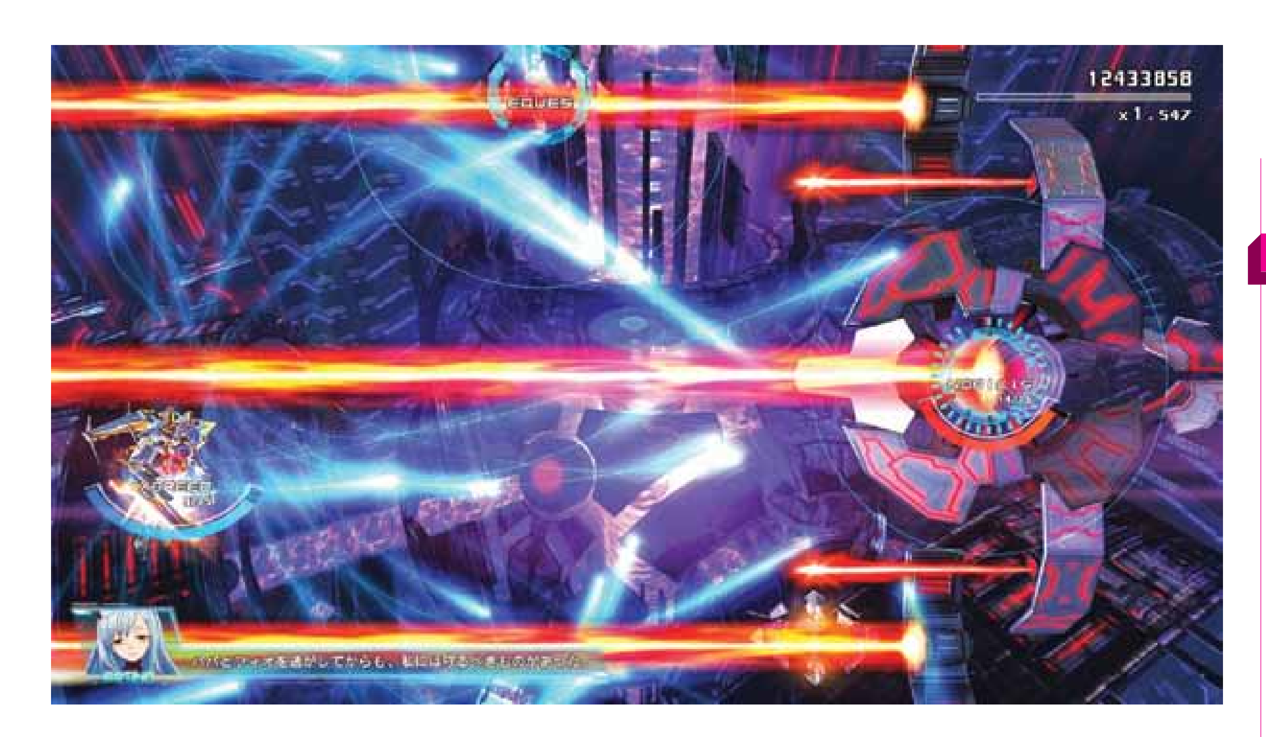


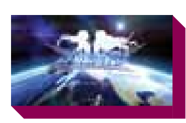
sonora genial (ojo con cambiar el tema en el equipo de Hi-Fi al principio). Podremos recoger objetos, interactuar con otros personajes, derrotar enemigos e incluso comprar vidas en las tiendas gracias a las monedas que recogemos en los diferentes niveles. Lo cierto es que aunque no hemos podido jugar mucho de momento, Ninjajar! se presenta como uno de los títulos más completos y divertidos de los últimos tiempos para Spectrum. Un nuevo hito y una nueva muesca para The Mojon Twins.

Ahora, no os entretengáis más y apuntad con vuestro navegador hasta la web oficial, descargad el juego (en español y en inglés), y disfrutad donde prefiráis, en emulador o con la máquina original. También está disponible el código fuente para los más curiosos, y ya sabemos de uno que seguro que le estará echando un ojo a ver que se cuece en la ‘nueva’ Churrera, ¿ein?

4/5







información

sistema: Windows
origen: Japón
publica: Playism
desarrolla: Edelweiss
lanzamiento: 23/05/2014
género: Shooter
jugadores: 1
precio: 15 dólares

Astebreed

La revolución de los matamarcianos doujin

"Great indie games from Japan", así reza la web de Playism, que junto con Active Gaming Media Inc. son los encargados de editar en Steam este shot em up de la japonesa Edelweiss, autores también del anterior Fairy Bloom Freesia y de un antecedente mucho más afín al título que nos ocupa, el estupendo matamarcianos Ether Vapor.

En este caso nos encontramos con un juego que combina de forma magistral las típicas vistas, lateral y aérea, y añade una frontal cual shooter 3d en tercera persona. Astebreed cambia de una a otra en mitad de cada misión de forma natural y sin suponer un problema de adaptación. La historia es lo de menos, no se han comido mucho la cabeza, ni falta alguna que hace. El típico argumento que nos introduce al juego nos sitúa en un contexto bélico intergaláctico en el que una raza alienígena amenaza con acabar con la humanidad. Todo ello sirve como mera excusa para ponernos en la piel de Roy Becket, que es el piloto protagonista, siempre acompañado vía radio de una joven que, más que ayudarnos, nos distrae a menudo, aunque da un pequeño contrapunto que acentúa la sensación de estar por momentos en un anime japonés.

Jugablemente bebe directamente de los clásicos del género, y nos podemos hacer con los mandos a la primera. Mas para no resultar un simple clon de lo ya visto, incluye variedad de ataques que harán las delicias de aquellos que gusten de exprimir sus mechas. Para empezar tenemos el disparo y la espada. Uno más adecuado para su uso a distancia y el otro en la cercanía pudiendo atravesar blindajes más resistentes. El uso de la espada no se limita a un movimiento pues puedes encadenar varios golpes creando un combo al más puro estilo beat em up. Así mismo el disparo no se limita a ser el típico arma a distancia pues podemos usarla en dos modalidades a voluntad. Con un botón podemos hacer un disparo concentrado en un objetivo mientras que con otro podemos disparar en un arco amplio abarcando a más enemigos pero a su vez siendo menos dañino. No acaba aquí la cosa pues con ambos botones, si los dejamos pulsados, podemos fijar objetivos y enviar una serie de satélites que poseemos y dispararán por su cuenta a dichos objetivos durante un tiempo o hasta que los destruyan para, entonces, volver a nosotros y a estar disponibles para una nueva fijación de objetivos. Si dicha fijación la realizamos con el botón del disparo concentrado se crea una zona pequeña pero que llega hasta el final de la visión; si por el contrario utilizamos el botón de disparo amplio se creará un círculo a nuestro alrededor. ¿Y qué pasa si dejamos pulsado el botón de la espada? Pues que nuestro mecha se lanzará en un feroz y rápido ataque en la dirección indicada. No termina ahí la cosa pues tenemos otro botón que lanza una especie de ataque energético que incluso "rompe" cualquier ataque enemigo bajo el que nos podamos encontrar. Dicho ataque, eso sí, vacía una barra de energía al utilizarse y hay que esperar a que vuelva a llenarse para poder utilizarlo de nuevo. Aconsejamos utilizar un pad pues el frenetismo del juego no es muy amigo de su disfrute con teclado. A su favor en este aspecto comentar que, como ya viene siendo costumbre, viene preconfigurado de serie para controlarlo con el pad de la XBOX 360.

Astebreed es divertido y espectacular, mucho. Tanto si eres un experto como un novato en el género es altamente disfrutable pues cuenta con tres diferentes niveles de dificultad para que tu mismo ajustes el reto que quieres afrontar. Tan solo se echa de menos un modo de dos jugadores tanto en el mismo ordenador como online. Muy recomendable.

4/5

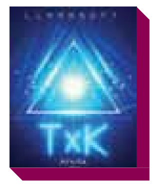
Si echas de menos los shooters frenéticos ya tardas en hacerte con Astebreed.

más

Edelweiss es uno de los estudios independientes japoneses con mayor proyección. El país nipón poco a poco va desvelando sus cartas en cuanto a los desarrollos indie o doujin, pero solo unos pocos como Cave Story o La Mulana llegaron a traspasar las fronteras con cierto éxito comercial. Producciones anteriores como Ether Vapor avalaron el trabajo de Edelweiss que se vio recompensado gracias al trabajo de localización y exportación que otros intermediarios vienen haciendo de un tiempo a esta parte. Por otro lado el éxito de Astebreed no se quedará tan solo en ordenadores, y es que Playism anunció en el E3 2014 la salida del juego en PlayStation 4. ¡Un exitazo!







TxK

No diga “New Tempest”, diga “TxK”

información

sistema:
PS Vita
origen:
Inglaterra
publica:
Llamasoft
desarrolla:
Llamasoft
lanzamiento:
Febrero 2014
género:
Shooter
jugadores:
1
precio:
6,99€

más

TxK es herencia directa de una serie de juegos que han tenido a Jeff Minter como protagonista. También conocido como Mr. Yak, Minter se ha mantenido al margen de las modas e independiente desde que comenzó a programar juegos comerciales. Posiblemente la fórmula ‘Tempest’ sea la que más reconocimiento le ha valido al diseñador inglés. Sin embargo, problemas legales con el nombre en manos de Atari, llevaron a que este juego para Vita fuera renombrado con un críptico nombre aún cuando la esencia prácticamente se mantiene intacta. Recientemente Minter ha confirmado que el juego aparecerá también para ordenadores







El mítico diseñador Jeff Minter, creador de joyas como Tempest y Space Giraffe, nos trae su nuevo shooter de la vieja escuela, vamos un matamarcianos de toda la vida, a la consola portátil de Sony, PSVita, la cual, poco a poco se está haciendo un catalogo de juegos indies muy a tener en cuenta.

TxK, como su propio autor define, es un juego de estilo “neo-retro”, es decir, un titulo de marcado aire arcade ochentero que aprovecha el hardware gráfico actual, sin perder su esencia original por supuesto, y sobre todo las posibilidades sonoras, que en este título son espectaculares. Considerado sucesor espiritual de Tempest, TxK es un adictivo shooter vectorial, donde prima la sencillez, pero no por ello quiera decir que sea simple. La mecánica del juego consiste en eliminar a los enemigos que aparecen en el fondo del túnel (tube) lo más rápido posible, evitando sus disparos y a ellos mismos, ya que avanzan hacia arriba dispuestos a ‘pillarnos’. Nos moveremos en diferentes circuitos geométricos, que van cambiando su forma fase a fase. Al morir, los enemigos liberaran los clásicos “power ups” que variarán desde una nave satélite que te ayudará en tu cometido, hasta vidas extras, potenciadores del disparo, y lo más divertido, la capacidad de saltar, muy útil cuando los enemigos llegan al final de túnel y tengas que sortearlos.

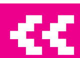
Si hay algo que hace a TxK especial son los gráficos, la jugabilidad y la banda sonora. Los gráficos, sin dejar de ser de carácter retro, son un espectáculo de color y fuegos artificiales, muy psicodélicos y atractivos, aunque en ocasiones dichos efectos pueden llegar a confundir y provocar que perdamos una vida tontamente. Jugablemente es una maravilla. 100 niveles a superar, tres modos de juego: ‘Pure Mode’ (un modo historia al uso, es decir del nivel 1 al 100), ‘Survival’ (dos vidas únicamente, sin bonus, sin vidas extras, hasta lo que logres aguantar) y finalmente el ‘Classic Mode’ (empiezas desde el nivel que quieras, que ya lo hayas superado previamente en el Pure Mode), diversión, adicción y sobre todo una rejugabilidad a prueba de bombas.

Y para el final dejo el apartado que más me ha gustado, el apartado sonoro. TxK posee una banda sonora espectacular. Temas de marcada tendencia electrónica que se complementan a la perfección que la mecánica del juego, ya que según vayamos realizando acciones, como recolectar power ups o matar enemigos, los acordes de la música irán interactuando con lo que haces. Este punto me recordó, no llegando al nivel de ese juego que casi es un shooter musical, al genial Rez del maestro Mizuguchi. En definitiva un valor añadido muy potente a disposición de este gran título.

En conclusión, TxK es un juego ideal para la plataforma portátil para el cual se ha diseñado, juego rápido, sencillo, jugabilidad excepcional y gráfica y sonoramente impactante. Recomendación para todos aquellos amantes de los matamarcianos y los arcades sin mayores complicaciones, géneros que poco se dejan ver por estos tiempos que corren, aunque si los pocos que nos llegan son como TxK, bienvenidos sean. Un hurra para Minter por seguir en la brecha desde tiempos inmemoriales, totalmente ajeno a las modas, independiente y haciendo lo que le gusta, y un hurra para los amantes de los juegos clásicos, que aquí tenemos mucha chicha que ‘cortar’.

4/5

Adictivo, de marcado carácter retro y espectacular.



Shoot'em Destruction Set 3



¿El recopilatorio definitivo de juegos SEUCK?



Shoot'em Destruction Set 3 es sorprendente. El último trabajo de Alf Yngve con la popular herramienta SEUCK rompe con todo lo que habíamos visto hasta ahora y deja el listón muy alto para que nos lleguen futuras innovaciones.

El juego, que está producido por Psytronik, y que está disponible tanto en cinta como en disco físico desde la web (también se puede adquirir en formato digital), cuenta con la colaboración siempre inestimable de Richard Bayliss. Las estupendas pantallas de carga son obra de Carl Mason, la portada es de Oliver Frey, mientras que la programación y diseño de los juegos ha caído en manos del mentado Alf Yngve. El resultado son seis estupendos juegos totalmente diferentes entre sí, jugables, bastante divertidos e inspirados en algunos clásicos. **Zap Fight**, una especie de Slap Fighter, prácticamente un clon, y en cierto modo podría ser el más jugable y adictivo de la compilación. **Blue Beret**. Casi que por el nombre lo habréis adivinado. se trata de un juego basado en el popular Green Beret de





la genial Konami; **Barakon** es el que vendría a ser el Commandos del pack. Llevamos a una especie de cyborg con habilidades ninja y nuestra misión consistirá en restablecer la paz en América. De lo más difícil en el pack. **Spy Rider**. ¡Ah! Nuestro Spy Hunter particular. Otro juego que nos ha gustado bastante gracias a su medido desarrollo. **Operation Firestorm!** La otra joya de la corona. Un clon de Operation Wolf que parece increíble que se haya desarrollado en SEUCK. Cuenta con un scroll suavísimo. Y por último **Super Tau Zeta 2**, un shooter de corte horizontal, con enemigos inspirados en insectos y en el que controlaremos a un pequeño escuadrón de naves en lugar de tan sólo a una de ellas.

En definitiva un pack realmente trabajado, que cuenta con una variedad de juegos estupenda y que técnicamente sobresale, sobre todo si tenemos en cuenta que han sido realizados en SEUCK. Quizás nosotros tengamos nuestros preferidos (Zap Fight y Operation Firestorm!), pero todos son títulos competitivos, divertidos y geniales para disfrutar con nuestro C64 o en emulador.

3/5

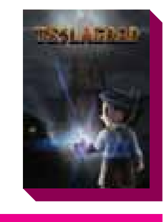
información

sistema: Commodore 64
origen: Inglaterra
publica: Psytronik
desarrolla: Alf Yngve
lanzamiento: Febrero 2014
género: Shooter
jugadores: 1-2
precio: Variable

Teslagrad



¡Plataformas y puzles electromagnéticos!



Que la escena indie está repleta de plataformas 2D es un hecho. Que una gran cantidad de ellos se puedan considerar del montón también lo es. Pero que aparezcan de vez en cuando productos por encima de la media, como Teslagrad, ya no es tan habitual. Por eso nos alegra (y satisface), que los chicos de Rain-Games se hayan atrevido con esta mixtura de plataformeo, aventura y puzle, mucho puzle. De hecho, sentirás mucho haber perdido práctica desde tus buenos años mozos, lee bien lo que te decimos…

La historia de Teslagrad nos pone en la piel de un niño que se ve envuelto en una extraña conspiración en un país que nos puede recordar a la Rusia soviética. Tras una introducción a caballo entre la narración y la acción, todo cambia en el juego. Los puzles se ordenan en pos de activar o desactivar estas fuerzas electromagnéticas, y habrá que poner





algo de nuestra parte e ingenio para seguir avanzando en la historia. En cierto modo nos puede recordar a las mecánicas de ilustres como Metroid, ya que el descubrimiento de nuevos objetos y su utilidad es lo que nos abre nuevas posibilidades en el mapeado. A menor escala que en el juego de Nintendo, pero ahí queda eso. Pronto nos vemos metidos en entornos diferentes pintados a mano y que ambientan de manera notable nuestro devenir por la torre, la música, sutil en ocasiones, cambia de ritmo según la situación.

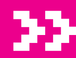
Teslagrad es un plataformas aventurero de puzles mucho más que digno, un soplo de aire fresco al saturado mercado del género en la escena Indie que viene a demostrar que con talento y dedicación se pueden conseguir productos de altísimo nivel. Se deja jugar, es desafiante, la adquisición de nuevos poderes resulta muy interesante, su ambientación es excepcional y en ocasiones resulta frustrante, como todo buen juego de la vieja escuela.

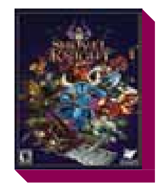
4/5

información

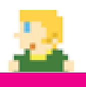
sistema: Windows, Mac, Linux
origen: Noruega
publica: Rain AS
desarrolla: Rain AS
lanzamiento: Diciembre 2013
género: Plataformas/Aventura
jugadores: 1
precio: 9€ aprox.



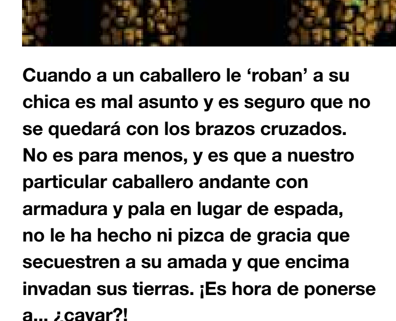




Shovel Knight



Regreso al pasado con mucho estilo

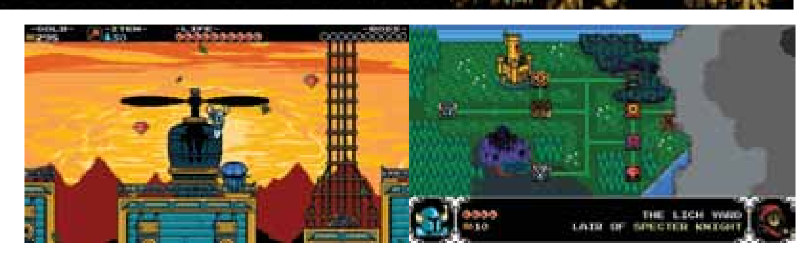


información

sistema:
Windows (Mac, WiiU y 3DS en preparación)
origen:
Estados Unidos
publica:
Yacht Club Games
desarrolla:
Yacht Club Games
lanzamiento:
Junio 2014
género:
Plataformas, Aventura
jugadores:
1
precio:
$15,00

más

Nacido de una campaña en Kickstarter realmente exitosa, Shovel Knight pretendía recaudar en torno a los 100.000 dólares pero al final superó los 300.000. Esto supuso que se llegaron a varios objetivos, como las conversiones para otros sistemas, en este caso Mac, WiiU y 3DS. Desgraciadamente Yacht Club Games es un equipo de desarrollo pequeño y no han podido tener listas todas las versiones al mismo tiempo, y mientras que en Norteamérica disfrutan del juego en sus consolas, en Europa y otros territorios aún habrá que esperar a pasar certificaciones, localización, etc.



Cuando a un caballero le 'roban' a su chica es mal asunto y es seguro que no se quedará con los brazos cruzados. No es para menos, y es que a nuestro particular caballero andante con armadura y pala en lugar de espada, no le ha hecho ni pizca de gracia que secuestren a su amada y que encima invadan sus tierras. ¡Es hora de ponerse a... ¿cavar?!

Seguro que con las capturas que acompañan este texto ya os habréis hecho una idea de que poder esperar de Shovel Knight. La pinta lo delata: ¿otro plataformas 2D con gráficos pixelados que apela a nuestros sentimientos? Pues sí, pero no vayáis a esperar un producto genérico realizado con más o menos ganas. Shovel Knight es un juegazo como la copa de un pino que a poco que hayáis disfrutado de la época de los 8 bits no deberíais perderos. La premisa es sencilla: plataformas, exploración y combates contra jefes finales en la línea de Megaman. Nuestro caballero podrá ganar habilidades a medida que avance por un mapeado que guarda muchos similitudes con Super Mario Bros. 3 en adelante (por ejemplo), y el componente explorador nos remite forzosamente a todos esos títulos inspirados en Metroid y demás clásicos aventureros. La diferencia estriba en que aparte de ser una mezcolanza muy bien llevada, un refrito, si acaso, Shovel Knight posee su propia personalidad y carisma gracias posiblemente a los personajes y al uso de una pala en lugar de la esperada espada por parte de nuestro personaje.

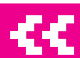
La mecánica es conocida por todos. Comenzaremos en un primer nivel introductorio (sin tutoriales ni gaitas), armados con una pala que desde el principio nos sirve para cavar y descubrir tesoros y otros objetos escondidos en el escenario, o para saltar sobre los enemigos al modo DuckTales. Las primeras plataformas son sencillas y no será fácil que nos eliminen, una pequeña toma de contacto en toda regla, pero pronto las cosas se pueden poner algo chungas (sin ser excesivamente difíciles), y los enfrentamientos con los bosses requerirán algo de habilidad por nuestra parte, o descubrir esa característica especial que haga que caigan con más facilidad.

Si vencemos al jefecillo de turno avanzamos al siguiente nivel a través de un mapa que guarda más de una sorpresa. Añadimos nuevas capacidades a nuestro personaje y seguimos disfrutando con su estupendo diseño de niveles y banda sonora ochobitera. Un lujo. Además, para los más habilidosos siempre quedará un modo de dificultad mayor desbloqueable y el esperado multi en local.

Estupendo a todos los niveles, Shovel Knight merece toda vuestra atención.



Las mejores plataformas y aventuras 'viejunas' del momento.



Broforce

Los 'Mercenarios' tienen al fin el juego que se merecen...



Según la web oficial, en Free Lives trabajan una serie de tortugas adolescentes y antropomórficas. Estén o no afectadas por mutágeno, lo cierto es que con Broforce han logrado aunar una serie de conceptos que logran desbordar arte por todos sus poros. El juego provocará uno de esos raros casos de amor a primera vista, sobre todo si tenemos apetencia por el diseño pixelado moderno, o como se suele calificar en los últimos tiempos, el neo-retro.

Nada más entrar en materia, nos ponemos a tono con los gritos que suelta el comandante de turno, un patriota de tomo y lomo capaz de animar a un muerto y hacer que el zombi destripe Charlies como si no hubiera mañana. Sin embargo, en Broforce tenemos a una plantilla de personajes capaz de sonrojar a la que está formando el Real Madrid este año, unida al casting completo de Los Mercenarios 3. Héroes de películas y series de acción de ayer y hoy, renombrados para la ocasión para que sus apelativos cumplan el patrón Bro. Podría mencionaros a Mr. AnderBro (Neo) o a Snake Broskin con su parche característico, pero me detendré aquí; al fin y al cabo, uno de los mayores placeres del juego reside en descubrir a todos y cada uno de los personajes que se incluyen en esta versión preliminar.

Recordemos que, aunque se puede adquirir en Steam, ahora mismo se encuentra disponible un Early Access; muchas de las características incluidas se encuentran en estado Beta. Es por ello que resulta aún más sorprendente el nivel tan depurado que presenta el juego a estas alturas. Cierto es que los modos multijugador -competitivo y cooperativo- se encuentran en pañales de hecho, no he conseguido probarlos en condiciones aún. A cambio, los niveles de campaña jugables no defraudarán a nadie.

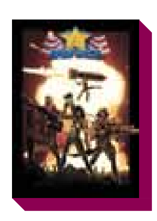
La apuesta jugable es simple y directa: avanzar con nuestro pixelado avatar abriéndonos paso a través del escenario. Disparar hará caer a los enemigos a la par que destruye el escenario, dando lugar a rutas alternativas, caminos en horizontal y vertical, trampas que nos hacen caer al vacío y un puñado de elementos más que avivan la acción jugable de Broforce. El gore y el humor ácido se entremezclan, salpicando píxeles rojos por doquier.

El auténtico punto fuerte del juego reside en sus personajes, o más aún, en sus habilidades. Conforme vamos liberando prisioneros los desbloquearemos para poder manejarlos. Cada héroe cuenta con su modo particular de disparo y su ataque especial, algo que afectará dramáticamente al desarrollo del juego. No es lo mismo arrasar con la potencia de fuego de Terminator que soltar latigazos con cierto arqueólogo. De este modo se mitiga una posible tendencia a la rutina; al fin y al cabo, cargarnos todo lo que se mueva en pantalla será nuestra única preocupación.

Quizás podrían cuidar un poco ciertos momentos de confusión en los que el caos generado nos impide localizar a nuestro personaje. Por lo demás, la propuesta de Free Lives es un auténtico regalo para los amantes de los run-and-gun de toda la vida. Estaremos atentos a su versión definitiva."

4/5

Un juego de acción imprescindible para los amantes de los disparos pixelados



información

sistema: Windows, Mac
origen: Sudáfrica
publica: Devolver Digital
desarrolla: Free Lives
lanzamiento: Finales 2014
género: Acción
jugadores: 1-4
precio: $15.00

más

Todo empezó como prototipo del juego en la web. Hace ya un tiempo que Free Lives puso a disposición de todos los jugones y de forma gratuita lo que luego se ha llamado 'Prototipo de Broforce'. Directamente jugable desde el navegador de internet (mediante plugin de Unity) o en descarga directa, el prototipo incluye modos para cuatro jugadores, un buen puñado de personajes y los mismos escenarios destruibles. Es cierto que le faltan características de lo que puede ser el juego final, pero os valdrá para haceros una idea, como si de una demo se tratara.


PHILIPS



¡ESTÁN LOCOS ESTOS



CARTA DE AMOR DE UN USUARIO CUALQUIERA

Un sistema tan determinante en esto de los videojuegos como el MSX no se podía quedar sin su correspondiente tributo en RetroManiac. Gaby y Juanma, junto a una pequeña colaboración de David, han preparado un reportaje muy especial que va más allá del repaso histórico habitual, centrándose en las razones que hacen que un ordenador cale tan hondo en un grupo muy grande de usuarios. Entrevistas, retrospectiva, una guía de compras... Preparaos para ver al MSX con otros ojos una vez paséis la página. Merecerá la pena, os lo aseguramos...

Por: Gaby López (@fiteblog), Juanma y David
Renders 3D: Juan José Torres (www.minimaexpresion.es)

A estas alturas, ya todos saben lo que es el MSX. O deberían. Y decimos es, en presente. Porque el MSX sigue siendo un sistema activo, sobre todo en España. Un sistema para el que sigue apareciendo hardware y software, más de 30 años después de su nacimiento. Una saga de ordenadores con una base de usuarios combativos, en el buen sentido de la palabra, que aprovechan cualquier oportunidad para contar lo bueno que era y sigue siendo el MSX. He aquí uno de esos usuarios aprovechando una nueva oportunidad.

En estos tiempos en los que, con toda la razón del mundo, se reivindican y se recuerdan todos los ordenadores y consolas habidos y por haber, en que "lo retro" ya es un concepto bastante amplio y extendido, los usuarios de MSX seguimos siendo un caso aparte. Cuando no había tanto fan de lo retro llenando recintos o conversaciones en Twitter, los usuarios de MSX éramos de los más ruidosos. Ahora que, afortunadamente, han cambiado las tornas, seguimos haciendo ruido, cantando a voz en grito pasado, presente y futuro de un excepcional estándar de ordenadores.

PRIMEROS PASOS

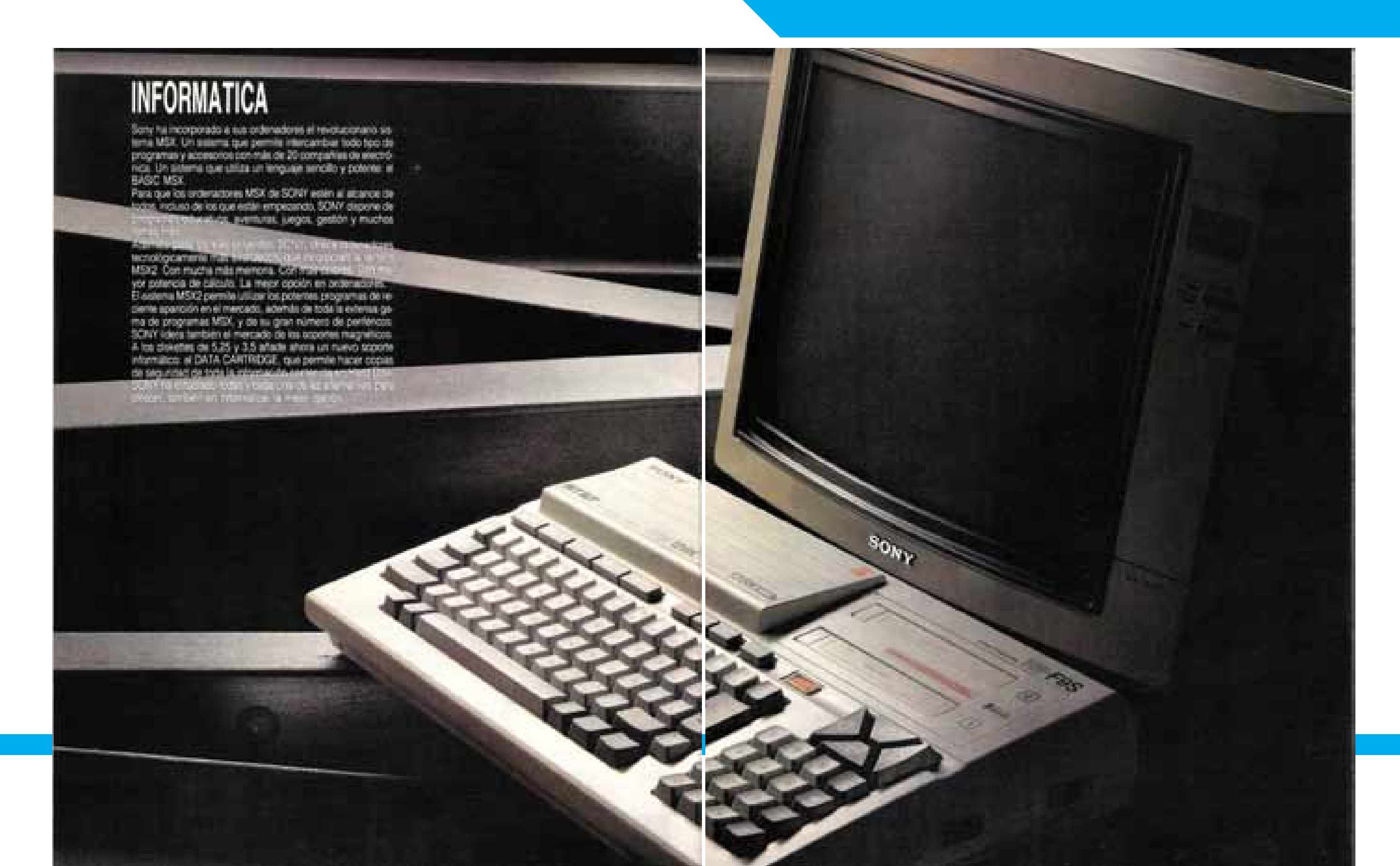
El caso es que no siempre fue así, no hacía falta ser tan insistentes y, reconozcámoslo, pesados. El MSX tuvo sus días de gloria, bastante merecida, en nuestros barrios.

En el caso de España, fundamental fue el apoyo de Sony y Philips durante las dos primeras generaciones del sistema; las compañías gastaron considerables sumas en publicidad, promociones, atención postventa y, sobre todo, en forma de ordenadores, periféricos y software. Detalles como el Club Philips MSX, que tenía su propia publicación impresa que distribuía por correo, o las famosas pegatinas del catálogo Sony MSX del Bollycao -que hoy se venden a precios desorbitados en Todocolección-, dan a entender lo extendido del sistema en sus primeros años. Puede que en el colegio algún lector tuviera un aula de informática, con ordenadores MSX, o puede que, por aquel entonces, tuviera que hacerse el reconocimiento médico para obtener el permiso de conducir y tuviera que utilizar un programita para probar los reflejos. Y sí, ese

DE CUANDO EL MSX ESTABA HASTA EN LA TV

LO DE IR REIVINDICANDO EL MSX POR TODOS LOS RINCONES, ESO QUE ALGUNOS LLEVAMOS AÑOS HACIENDO, PARA DESESPERACIÓN DE AMIGOS Y ALLEGADOS, QUE TEMEN NUESTRA LLEGADA A CUALQUIER REUNIÓN DE JUGONES…

Pues bien, no siempre fue así. Precisamente porque hubo un tiempo en que el MSX tuvo su breve pero merecida popularidad, casi nos vemos en la necesidad diaria de ir recordando al mundo las excelencias del estándar japonés. Y sí, hace unos añitos el MSX formaba parte de las vidas de mucha gente, lo recuerden o no. Por ejemplo, en los frecuentes spots de publicidad en televisión, especialmente de Philips y Sony. Muchos de esos anuncios han sido rescatados, cómo no, en Youtube. Especialmente memorable es el spot de un Sony MSX con la voz, nada menos, de Constantino Romero. Eso sí, la frase "un ordenador para ordenar" parece obra de un copy todavía bastante perdido en eso de la informática doméstica. Muy celebrada por los MSXianos fue la presencia del sistema en un concurso de TVE, 3X4, que se emitía en las sobremesas de lunes a viernes. En el programa se unían dos de las pasiones de cualquier usuario joven de la época, el MSX y Julia Otero. Toda una generación quedó embobada, por un lado por el inconfundible pelo pincho de la presentadora, y por el hecho







de que los monitores que había a su espalda estuvieran “powered by MSX”, con ese no menos inconfundible aspecto de rótulos MSXianos, que bien podrían estar dibujados con el Videographics de Philips. Otra aparición del MSX, bastante más fugaz, se produjo en la serie Gatos en el tejado, también de TVE. Para mostrar el carácter compulsivo de uno de los personajes, interpretado por Emma Cohen, ésta aparecía en una escena hablando por teléfono mientras aporreaba el teclado de un ordenador encendido, pero sin mirar ni siquiera a la pantalla. El ordenador era un MSX y el juego era el Super Cobra de Konami, uno de los primeros cartuchos lanzados por la legendaria firma. Poco importa la antigüedad del juego ya en la fecha de emisión de la serie (el año 88), un MSX en la tele siempre es un MSX en la tele.

PERO ALGO EMPEZÓ A IR MAL. EL MSX PARECÍA UN INTRUSO ENTRE TANTO ORDENADOR OCCIDENTAL, Y LAS DESARROLLADORAS EMPEZARON A DARLE LA ESPALDA. O, PEOR AÚN, A DARLE UN TRATO BASTANTE DISCUTIBLE



programita era un cartucho MSX.

Había software, especialmente español, conviviendo en las estanterías con los flamantes cartuchos que venían de Japón, tierra prometida para cualquier MSXiano. No es menos cierto que el usuario que reunía suficiente dinero para uno de esos cartuchos se encargaba de hacerse notar en el vecindario, y de invitar a los amiguetes usuarios de otros sistemas para hacerles ver la diferencia. Había revistas, muchas, donde obtener información de novedades, tanto de hardware como de software, y donde se podía aprender a programar, con larguísimos listados de código enviados por los mismos usuarios. Firmas como Sony crearon concursos de programación para obtener nuevo software a cambio de un premio en metálico para el ganador.

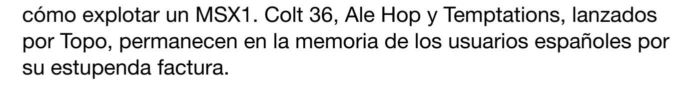
Pero algo empezó a ir mal. El MSX parecía un intruso entre tanto ordenador occidental, y las desarrolladoras empezaron a darle la espalda. O, peor aún, a darle un trato bastante discutible. Las tan traídas y llevadas conversiones de Spectrum enrarecían aún más el ambiente, porque se trataban de malas versiones de buenos juegos en muchos casos. Además crearon la sensación de que el MSX era peor ordenador que la máquina de Sinclair. Mientras tanto, en Japón se sucedían los lanzamientos a buen ritmo, y aunque empezó el inevitable declive, con el tiempo aparecieron tres generaciones más de MSX. El tema de las conversiones es realmente espinoso, y lleva a equívocos: la conversión en sí no es mala -en MSX hay casos de conversiones hechas realmente bien-, el problema estriba en cómo se hace la conversión. Las conversiones perpetradas por Dro y Zafiro eran especialmente sintomáticas.

Y el caso es que, precisamente en España, tuvimos ejemplos de cómo hacer las cosas bien. Es decir, programas realmente buenos, hechos pensados por y para el MSX. Es el caso de Idealogic y de Opera, con la tutela de Philips, que durante el MSX y el MSX2 encargó no pocos programas para apoyar sus máquinas, al estilo de lo que hacía en Holanda por aquel entonces. Pero, sobre todo, se recuerda el nombre de Luigilópez, que dio tres grandísimos ejemplos de








cómo explotar un MSX1. Colt 36, Ale Hop y Temptations, lanzados por Topo, permanecen en la memoria de los usuarios españoles por su estupenda factura.

NO SOLO KONAMI

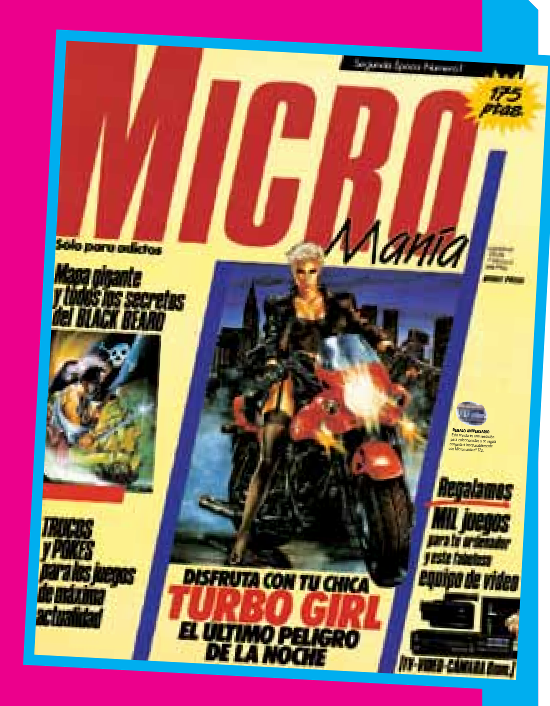
El nombre de Konami tiene un doble significado en MSX. Por un lado están los usuarios que tuvieron la máquina en su día y recuerdan especialmente los juegos de esta compañía, por su altísimo nivel de calidad. Por otro, están los que no tuvieron MSX o no conocían el sistema, pero han acabado probándolo, por el reclamo que supone haber acogido parte de la mejor época creativa de Konami incluyendo, cómo no, los inicios del mundialmente famoso Hideo Kojima. Nostalgia por un lado, curiosidad y completismo por otro han hecho que, injustamente, se asocie a MSX casi exclusivamente con Konami. Decimos injustamente porque, si el MSX tuvo su momento de gloria, frente a otros sistemas japoneses -similares o incluso más ambiciosos-, fue por la colección de software que llegó a tener. Nutrida, variada y versátil, esa gran cantidad -y calidad- de software fue lo que creó esta base de usuarios que hoy persiste e insiste. Por eso resulta un agravio recordar el MSX solo por Konami. Ya en la primera generación hubo un gran apoyo japonés en cuanto a programas, pero sobre todo en 1985, con la llegada del MSX2, se produce una auténtica explosión. Puede que no todas las compañías que probaron suerte siguieron en el sistema después, pero quedan sus aportaciones. Entre otras, firmas como Compile, Hertz, dB Soft, Bit2, Micro Cabin, Taito, Namco, Telenet, Falcom, Kogado Studio, Riverhill, Wolf Team, System Soft, Koei, Pony Canyon, T&E, Sony... Incluso Square, Enix, Sega o Capcom, ya fueran equipos propios u otros encargados de portar sus títulos, también tuvieron presencia en MSX.

Durante la etapa del MSX2+, ASCII y Panasonic buscaron algo así como una “first party MSX”, que desarrollara bajo su ala títulos que sirvieran para vender la nueva generación. Las citadas T&E

MICROMANÍA Y SUS DESAIRES

CIERTO, EL TITULAR ESTÁ HECHO CON UN POCO DE TRAMPA, PARA ATRAER. SIENDO JUSTOS, HABRÍA QUE PONER SUPUESTOS DESAIRES, PERO SEGURO QUE NO ATRAERÍA TANTO LA ATENCIÓN.

Llámenlo victimismo, eso que durante tanto hemos transpirado los sufridos usuarios de MSX; o verdad verdadera; llámenlo como quieran, pero parte del sentimiento de incomprendidos que hemos venido desarrollando se fraguó, mes a mes, en la llamada prensa generalista del videojuego. Su máxima representante, Micromanía, tenía que tratar cuatro sistemas en la era de los 8 bits; pero, a pesar de que sus editores contaran con una publicación especializada en Spectrum, la mayor parte de sus páginas se dedicaban a los juegos lanzados para las máquinas de Sinclair. O, mejor dicho, en las versiones para dichas máquinas. No es menos cierto que el supuesto maltrato, o dicho de otro modo, falta de trato, del MSX, también lo reclaman los usuarios de Commodore 64. Se pueden contar con los dedos de las manos las veces que la revista de Hobby Press comentó versiones MSX de juegos europeos, o bien cartuchos. Además, las notas bastante discutibles en las reviews de algunos estupendos megaROM, como Nemesis 2 o Fantasm Soldier, no hicieron sino aumentar esa desconexión, ese desafecto entre los usuarios de MSX y "la revista grande, grande". Sin embargo, durante años seguimos comprando la revista, en un ejercicio de puro sadomasoquismo, porque las referencias al MSX eran cada vez más testimoniales, sobre todo con la llegada de los 16 bits. Poco después, la insistencia de los usuarios de MSX se hizo patente en la sección "Maníacos del calabozo", que coordinaba el inefable Ferhergon. En ocasiones se hacía referencia a algún que otro pesado que mandaba cartas de forma insistente, comentando las maravillas de los RPG japoneses de un sistema llamado MSX, y que todavía gozaba de buena salud en su país de origen. Ese pesado no era el que suscribe, que conste. A modo de anécdota, Ferhergon tiene actualmente un blog relacionado con la economía: **http://ferhergon.blogspot.com.es/**



INCLUSO SQUARE, ENIX, SEGA O CAPCOM, YA FUERAN EQUIPOS PROPIOS U OTROS ENCARGADOS DE PORTAR SUS TÍTULOS, TAMBIÉN TUVIERON PRESENCIA EN MSX

y Bit2 asumieron esa tarea, mientras otras compañías seguían su propia guerra. Con el tiempo, las grandes firmas dejaron el MSX por otras plataformas más atractivas, pero dejaron el terreno libre para que otras tomaran el relevo. Coincidió esta era con una tendencia más adulta del software que iba apareciendo. El usuario iba creciendo con el estándar, y las compañías que quedaban lo tenían además muy claro: si en Europa sufrimos las dichosas conversiones de Spectrum, en Japón hubo no pocas conversiones del ordenador PC88. Ya en los inicios del sistema ocurría este fenómeno, pero en los últimos tiempos comerciales se acentuó bastante. Así, en esa etapa "adulta" del MSX, plagada de juegos de rol, estrategia y de temática erótica, se alternaban las producciones programadas sobre MSX reales, y las que venían convertidas del citado PC88. Gran parte de ese software no solo se vendía de forma tradicional: en los últimos tiempos, la llegada de nuevos sistemas empujaba a los obsoletos fuera de las estanterías. Pero para atender la latente demanda de software, la distribuidora Takeru creó unas máquinas expendedoras de videojuegos, para sistemas como el MSX. En vez de obtener una lata de refresco al pulsar un botón, lo que se obtenía en la máquina era un juego MSX. Los juegos europeos que "invadieron" Japón en los 90 también se distribuyeron de esa forma.

En cuanto a Konami, todos conocemos el resto de la historia. Después de su memorable paso por el MSX, inició una no menos gloriosa etapa en las consolas de 8 y 16 bits, tanto de sobremesa como portátiles. Su relación en aquella época con Nintendo y, en menor medida con Sega, dio lugar a verdaderas maravillas. Una creatividad extrema -algunos dirían que en progresivo declive- que tuvo su continuación en las dos siguientes generaciones, especialmente en la era PSOne. De cualquier manera, queda el recuerdo de juegos excepcionales, que explotaban al máximo las posibilidades del limitado MSX. Sagas que se iniciaron en el sistema, entregas exclusivas, meritorias versiones domésticas... Lo que tampoco debe dejar en un rincón el aporte de otras muchas firmas, que no debería dejarse sin mencionar. El MSX fue -y es- grande por muchos motivos, no solo Konami.









Apariciones en los medios. Tanto en revistas generalistas como en los medios especializados, el soft y el hard MSX tuvieron mucha presencia publicitaria. Por ejemplo, de la mano de Serma (Konami) Idealogic o la mismísima Philips.

ACTUALMENTE LA "GENERACIÓN PHILIPS" HA PERDIDO GRAN PARTE DE SU LUSTRE. EL PASO DEL TIEMPO, LA FALTA DE INTERÉS O LAS RESPONSABILIDADES DE TODO ADULTO, QUE TANTO PASAN FACTURA DE CUANDO EN CUANDO EN ESTE MUNDILLO, HAN DIEZMADO DICHA GENERACIÓN

LA GENERACIÓN PHILIPS

Mucho antes de que nos creyéramos realmente que el presente y el futuro de nuestro querido MSX estaba en nuestras manos, las de los usuarios españoles, la meca europea era Holanda. Mientras otros sistemas miraban hacia Inglaterra, Francia o Alemania buscando software y hardware con los que alimentarse, en el caso del MSX había que dirigirse a los dominios de Philips. El apoyo de la compañía, que creó algunos de los modelos más recordados -y vendidos- de primera y segunda generación, facilitó la creación de una activa comunidad de desarrollo holandesa. Muchos de esos juegos se lanzaron comercialmente, no solo en los tiempos en que Philips auspiciaba precisamente esos proyectos -como los distribuidos en España por Idealogic-, sino años después incluso. Por ejemplo, en España pasaron por distribuidores como MCM y System4. No siempre eran grandes juegos, pero sí eran títulos que aprovechaban y demostraban las capacidades del sistema. Cuando Philips abandonó el MSX por el PC, esa comunidad siguió activa. De ella partió la particular demoescena MSX. La mayoría de las demos holandesas usaban el Music Module, un cartucho lanzado años antes por Philips para samplear sonido y componer música. Estas producciones, junto con las demos de los juegos homebrew, nutrían revistas en disquete, como Quasar Disk, Future Disk Magazine y Club Guide Picture Disk, luego refundada como Sunrise Picture Disk. En una época en la que el software japonés empezaba a escasear incluso en su país de origen, Holanda era donde se movía más el mundillo MSX. Prueba de ello es la reseña de juegos holandeses en la última etapa de las revistas japonesas, como MSX Magazine y MSX Fan. La sección Internationalization, donde se comentaba con cierto asombro lo que se cocía en el país de los tulipanes, era un claro síntoma del declive del MSX en su mismísimo feudo. Declive comercial, claro. De Holanda también partieron numerosas ampliaciones y demás piezas de hardware para seguir utilizando el MSX. Y, cómo no, Holanda era la meca, también por sus reuniones de usuarios. Un concepto que, aunque en España ya se cultivaba, no tenía la dimensión que tuvo durante años allí. Reuniones como las de Zandvoort y Tilburg eran la viva prueba del movimiento MSX en





Holanda. Actualmente la "generación Philips" ha perdido gran parte de su lustre. El paso del tiempo, la falta de interés o las responsabilidades de todo adulto, que tanto pasan factura de cuando en cuando en este mundillo, han diezmado dicha generación. Eso sí, quedan en activo algunos de sus usuarios más prolíficos, como el compositor Wolf -responsable, entre otras, de las fascinantes melodías de las compilaciones Muzax de Fuzzy Logic- o, sin ir más lejos, los administradores de la web msx.org, que sigue ejerciendo de pegamento para toda la comunidad global.

DEL PAPEL CUCHÉ A LAS FOTOCOPIAS EN EL BUZÓN

Es una de las máximas: la vida de un sistema, ya sea ordenador o consola, viene determinado, entre otros factores, por la vida de sus propios medios de difusión. Si hay varias revistas, y éstas son longevas, el sistema goza de buena salud. Y eso ocurrió los primeros años del MSX en España. Cantidad de revistas monográficas aparecieron saludando al nuevo estándar. Con el tiempo, muchas de ellas fueron cerrándose, hasta quedar dos: la polémica Input MSX (que terminó sus días como revista multisistema, Input Micros, y salpicada además de alguna que otra acusación de piratería hacia alguno de sus editores). La segunda, que duró más tiempo, MSX Club, que años antes se había fusionado con la otra revista MSX de la misma editorial, MSX Extra. Su último número, en diciembre del 91, iba cargado de incomprensibles reproches al usuario, como si éste fuera el último responsable del fin, no ya de la revista, sino del MSX mismo en España. MSX Club desaparecía entre excusas, una de ellas el fin comercial de la primera generación, ignorando que había otras tres generaciones, eso sí, en Japón. Seguramente se trató en realidad de un cúmulo de circunstancias, algunas de ellas directamente relacionadas con el mundo editorial, y la sostenibilidad o no de ciertos proyectos. Pero lo que quedó al final fue un grupo de usuarios despistados, y en







COMPATIBLES, AL 99,99%

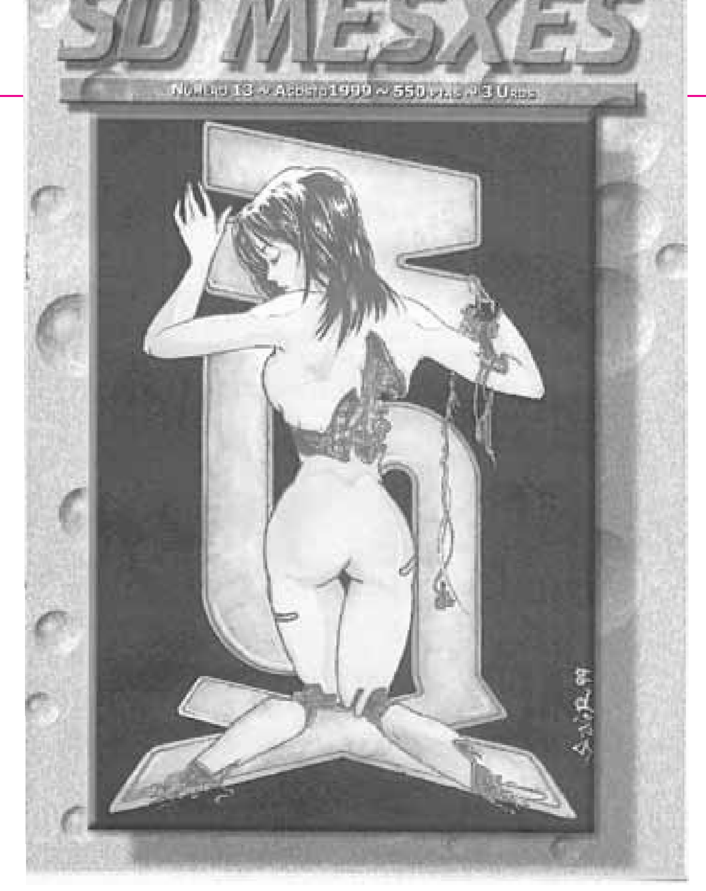
CUANDO ASCII ELABORÓ LA LISTA DE CONDICIONES PARA QUE UN ORDENADOR PUDIERA ADSCRIBIRSE A LA NORMA MSX, NO LO HACÍA POR CAPRICHO.

La ansiada compatibilidad, con unos requisitos mínimos (y comunes) de memoria y otros elementos de hardware, era el principal objetivo de Nishi y compañía. Todas las compañías cumplieron esas normas, si bien hubo alguna que rodeó peligrosamente el límite. Es el caso de **Casio**, cuyo modelo **MX 10** obtuvo la certificación MSX por los pelos. Y es que Casio ideó los ordenadores más baratos del mercado, para adelantarse a las otras marcas que vendían MSX. Una táctica recibida con ceños fruncidos, y que, según las malas lenguas, se tradujo en que, cuando llegó la segunda generación de MSX, Casio se quedó sin su parte del pastel. ¿Lobby, también en el MSX? Ah, leyendas, leyendas. Otra curiosidad se produjo en Italia. Allí lanzó **Philips**, cuando el MSX ya estaba cayendo en el olvido, el modelo **NMS-801**. Un intento de dar salida al stock de hardware y de software en cinta de la firma holandesa. Nueva carcasa, letras de colores, y una llamativa ausencia, la del logo oficial MSX. En su lugar, la leyenda "Compatible MSX". Entre otros motivos, por la falta de slots de cartucho, una de las normas de obligado cumplimiento de ASCII para todo MSX. El NMS-801 se vendió como un ordenador para que los niños se iniciaran en la informática, pero no era más que una excusa. Eso sí, el lote incluía un joystick y el consabido pack de software de Philips.

unos tiempos en los que no existía Internet. Sin embargo, empezó una etapa muy emocionante y llena de posibilidades. La era de los valientes, la era de los fanzines. Nada más cerrar MSX Club arrancaron proyectos de todo tipo; algunos se extendieron más en el tiempo que otros, pero todos sirvieron para crear un nuevo cauce de comunicación, más directa, entre los usuarios de toda España. Nihongo, FKD Fan, Lehenak, MSX Spirit, SD Mesxes, Hnostar… Algunos de estos fanzines se editaron con calidades propias de revista, mientras que otros se quedaron en las fotocopias de rigor. De cualquier manera, en unos tiempos realmente oscuros, los fanzines dieron rienda suelta a una generación de usuarios ávidos de saber más de lo que se cocía en el MSX y, de paso, empezar a contribuir con creaciones propias. Estos fanzines fueron el germen del software y hardware que actualmente disfrutamos en MSX, que se crea mayoritariamente en Europa, y también fueron el detonante y punto de información de las reuniones de usuarios.

UN REVIVAL DESCAFEINADO

Vale, igual el título ha salido muy diplomático, que habrá quien denomine a la estrategia de ASCII de primeros de la década de 2000 directamente como "revival de chichinabo". La década de los 90 transcurrió entre fanzines, reuniones más o menos pequeñas, y la sensación de que el MSX podía quedar en el olvido en cualquier momento. Eso sí, la generación fanzinera se afanó y empezó a lanzar sus primeras aportaciones, justo cuando el grifo japonés y holandés empezaba a cerrarse. Traducciones de juegos célebres -hechas en español a diferencia de las lanzadas por Oasis-; pequeños y no tan pequeños juegos homebrew, como Sir Dan, Lilo, Nuts, KPI Ball, y locuras como las que venían de la mano del, por aquel entonces, trío MATRA. La llegada de Internet supuso toda una revolución, y no solo porque a todos se nos ocurriera hacer paginitas en Geocities con cielos nocturnos estrellados de fondo, gifs animados de cosas dando vueltas y players de MIDI colgando los Netscape del mundo. Se convirtió en el punto de reunión con mayúsculas, y fue cuando







Noticias en fotocopias. Publicaciones como Nihongo, FKD-Fan, Lehenak, SD Mesxes y MSX Spirit, entre otras, dieron buena cuenta del movimiento fanzinero MSX en España. Gran parte de la supervivencia del sistema se debe al entusiasmo de aquéllos.

empezó realmente el movimiento nostálgico, no ya del MSX, sino de todas las plataformas, las más vendidas y las más raras.

Los "cuatro gatos" que venían cantando las alabanzas de ese estándar olvidado, seguramente no serían muchos más con la llegada de Internet, pero estábamos más localizados, y por fin teníamos un medio para añadir gente a la causa, más allá del boca a boca. Y, por más que les duela a algunos, buena parte de culpa también la tienen los emuladores, que han descubierto a muchos las excelencias de más de una plataforma desconocida, el MSX entre ellas. Metan en la ecuación: nostálgicos, Internet, emuladores, y tienen un peligroso cóctel. Peligroso porque puede llamar la atención. Que no siempre es bueno. O eso piensan los que, como decíamos arriba, llaman revival de chichinabo lo que planteó ASCII.

Después de muchos rumores, a comienzos de la década de 2000 se hizo oficial el interés de ASCII en volver al MSX, de algún modo. Había quedado patente que el ruido online de los entusiastas –viejos y nuevos- del MSX había llegado a oídos de la compañía nipona, a la que por otra parte tampoco le quedaban muchas más expectativas de negocio. Estancada como estaba, ASCII pensó en hacer algo relacionado con el MSX, pero de forma muy sui generis –como no podía ser de otra manera, tratándose de ASCII-. Se tomó su tiempo y, en un innecesariamente dilatado y complejo plan, pomposamente llamado Revival Project, detalló su estrategia. Al final, todo se traducía en algunos nuevos números especiales de la revista oficial, MSX Magazine, un emulador oficial para PC, un lector de cartuchos para PC –con el que el emulador oficial leía los viejos cartuchos MSX-, y en algún que otro carísimo objeto de coleccionista. En función de las ventas, como medida del interés, se pensarían en hacer algo más ambicioso a medio/largo plazo.

El caso es que muchos nos tomamos la noticia como la segunda venida de Cristo, pero con Nishi en su lugar. Suponía el respaldo de los creadores del sistema, que por fin se habían dado cuenta de que era buena idea volver a darle vida. Ahora sí, pensábamos. Aunque con los pies en la tierra, que éramos conscientes de la

¿EME-ESE-EQUIS?

EL DEBATE SOBRE EL SIGNIFICADO DE LAS SIGLAS DE NUESTRO ADORADO SISTEMA NO ES PRECISAMENTE EL MÁS INTERESANTE, PERO SÍ UNO DE LOS MÁS PROLONGADOS EN EL TIEMPO.



Durante años se pensó que las siglas MSX respondían a MicroSoft eXtended, por aquello de su implicación en el Basic que había desarrollado. Pero cuando la firma de Bill Gates se desvinculó del estándar, fueron muchos los que se preguntaron si realmente seguiría significando eso. Sobre todo con el tiempo, que ha demostrado que la implicación de Microsoft en la creación del MSX no fue tan importante como se creía. Entonces los focos apuntaron directamente a Nishi. Dicen los rumores que MSX bien podría tener que ver con Matsushita y Sony; para Nishi, la viabilidad del proyecto MSX dependía sobremanera de que dos de los grandes de la tecnología nipona se subieran a bordo. En esta teoría, la X simbolizaría el gesto de apretón de manos entre ambos colosos. Años más tarde, Nishi trataría de zanjar la cuestión, respondiendo que en realidad las siglas MSX correspondían a Machines with Software eXchangebility. Aunque el mismo Nishi también reconocería con el tiempo que esas tres siglas no tienen que significar nada concreto forzosamente, y que sencillamente suenan realmente bien dispuestas de esta forma. Y tanto que suenan bien.



viabilidad de cualquier cosa relacionada con el MSX en pleno siglo XXI; pero aquello nos dio esperanzas. O sea, hype. Y ya se sabe lo que suele pasar con el hype. Al final, el Revival Project sirvió para que ASCII gestionara de nuevo la propiedad de lo relacionado con el MSX, justo en la era en que las ROMs circulaban a su antojo y los creadores de juegos homebrew sacaban sus títulos. Sirvió, sobre todo, para crear la MSX Association, más tarde refundada como MSX Licensing Corporation, que no hizo sino estorbar y tratar de recaudar. Los que desconfiaron desde el principio nos espetaron un sonoro "¿lo veis?", cargados de razón.

El meollo del tan traído y llevado revival debía ser un nuevo MSX. O, al menos, un MSX compatible con las generaciones anteriores, con tecnología actual, más asequible y fácil de producir. Una máquina que serviría de repuesto para los viejos ordenadores que no aguantarían muchos más años sin reparaciones de emergencia. Con el chip FPGA de Altera como estrella, se presentó el One Chip MSX (OCM), que al principio se quedaba en un MSX1, pero que después, vía actualizaciones, saltaba al MSX2. El One Chip MSX se vendía como un dispositivo de aprendizaje de informática para las nuevas generaciones; exactamente como se anunciaron los primeros MSX en su día. Al menos los creadores del OCM respetaron las raíces del estándar.



Todas las unidades producidas se vendieron (unas tres mil según msx.org); si ASCII quería saber si la gente estaba interesada, ahí estaba la prueba. De nuevo la esperanza, porque se creó una lista de reservas para la futura producción de la versión europea del One Chip MSX. Bazix, una empresa holandesa formada por miembros del portal msx.org, se encargaría de la distribución de dicha



Edad dorada, también en MSX. El estándar japonés también vivió la histórica bajada de precio de los juegos en cinta. Un año después, para volver a celebrarlo, hubo una promoción temporal 2X1, anunciada en prensa. Arriba, uno de los mitos eróticos de los 80, la británica Samantha Fox y su juego de strip póker.

Ahora en GALERIAS
La nueva generación de ordenadores
MITSUBISHI
MSX 2 COMPUTER SYSTEMS
Generación MSX2
ML-G1
ML-G1 63.500 ptas. I.V.A. incluido 12 Meses de Garantía
Software incorporado: PROCESO DE TEXTOS Y DISEÑO GRAFICO
Un Ordenador para hoy... y para siempre
Galerías Preciados
En Exclusiva para las Tiendas OnLine
GALERIAS
Marcando estilo.

versión. Pero los obstáculos de la normativa europea RoHS, que obligaban al rediseño de parte del dispositivo, y la pérdida de interés por parte de ASCII, que cambió de opinión por enésima vez, dieron al traste con el proyecto. Según ASCII, se necesitaban al menos cinco mil reservas para seguir adelante, y aseguró que no se había llegado a tal cantidad; aunque lo que había quedado claro es que no quería comprometerse, vista la posibilidad de que no pudiera meter las unidades en Europa.

Curiosísimo: una máquina pensada como repuesto barato y actual para un hardware obsoleto y de coleccionista, acabó convirtiéndose en un objeto de coleccionista per se, con unos precios en eBay que marean. Lo dicho: un gatillazo, el revival oficial.

EL VERDADERO REVIVAL

En realidad, el revival con mayúsculas ha venido de la mano de los usuarios, los veteranos y lo que no lo son tanto. Con el paso de los años, las reuniones, las páginas web y, en general, la curiosidad, se ha generado un movimiento MSX muy saludable por todo el mundo. Evidentemente, con algunos focos más activos que otros. Por un lado, la escena holandesa, aunque de capa caída, sigue dando algunos frutos, mientras que la española ha crecido de forma sorprendente. Pero en realidad el MSX ha pasado a ser un sistema de todos. Pasada la decepción por el paso en falso de ASCII, en vez de cundir el desánimo se han sucedido los nuevos proyectos. Por un lado, de la idea del One Chip MSX han



LA VERSIÓN DEFINITIVA DE UN CLÁSICO

UNA DE LOS LANZAMIENTOS RECIENTES PARA MSX NO HA SIDO UN JUEGO, SINO UNA TRADUCCIÓN, AUNQUE NO UNA TRADUCCIÓN CUALQUIERA.

Nada menos que la versión revisada y ampliada de la versión en inglés de SD Snatcher, la cotizada y celebrada versión exclusiva para MSX de la aventura cyberpunk de Kojima. Y es que no todos los usuarios fueron tan osados como para aprender japonés y poder disfrutar al máximo de los grandes juegos nipones aparecidos en MSX. En la década de los 90, la firma holandesa Oasis empezó a vender parches con traducciones al inglés de juegos de Falcom y Microcabin, sobre todo. Más tarde Delta Soft también puso su granito de arena, y recientemente dejó sus traducciones como descargas gratuitas. Actualmente hay muchas más iniciativas de traducciones de juegos, aunque no todas llegan a buen puerto, bien por la envergadura y tamaño de los juegos, bien por falta de tiempo. El ejemplo de Oasis cundió en España, donde algunos usuarios empezaron a hacer lo propio; así, de la mano de usuarios como Teo López del Castillo y otros, no solo vimos versiones en castellano de los parches de Oasis, sino traducciones inéditas, como Golvellius 2, Sanatorium of Romance, Princess Maker y muchos otros. Se recuerda especialmente la versión en castellano de SD Snatcher, obra del gran Manuel Pazos. La traducción de SD Snatcher que lanzó Oasis, si bien era meritoria, no era del todo completa. Por problemas de espacio principalmente, se quedaron en el tintero muchos detalles. Detalles que ha recuperado Project Melancholia, una esperada nueva traducción, más fiel al original japonés, y que además se presenta con un nuevo set de caracteres para dar cabida a la nueva traducción. Realmente merece la pena.



surgido otras ideas, como la versión coreana que homenajeaba además al diseño de los años locos de Zemina; WORP prepara un MSX hipervitaminado; el proyecto GR8BIT, con el que obtener un MSX2 en plan "hazlo tú mismo" sigue ganando adeptos; otros proyectos para crear MSX que vienen de Brasil y otros países... Y todo esto mientras las plataformas basadas en Raspberry Pi y Arduino se ven en un futuro muy cercano como nuevas formas de disfrutar con el MSX de toda la vida. Además, las ampliaciones por hardware tienen pero que muy buena salud, con piezas tan interesantes como el MidiPAC, Franky y otras. Eso sí, el verdadero rey actualmente es el cartucho Megaflash SD SCC del gran Manuel Pazos. Un cartucho que ha devuelto la vida a no pocos MSX que estaban cogiendo polvo en cajones por todo el mundo.

En cuanto a software, aunque seguían apareciendo títulos nuevos de forma más o menos esporádica, la verdadera revolución llegó en el año 2003, con el primer concurso de programación de videojuegos MSXDev. Un certamen que ha conseguido dotar de nuevos juegos año tras año con los que seguir alimentando

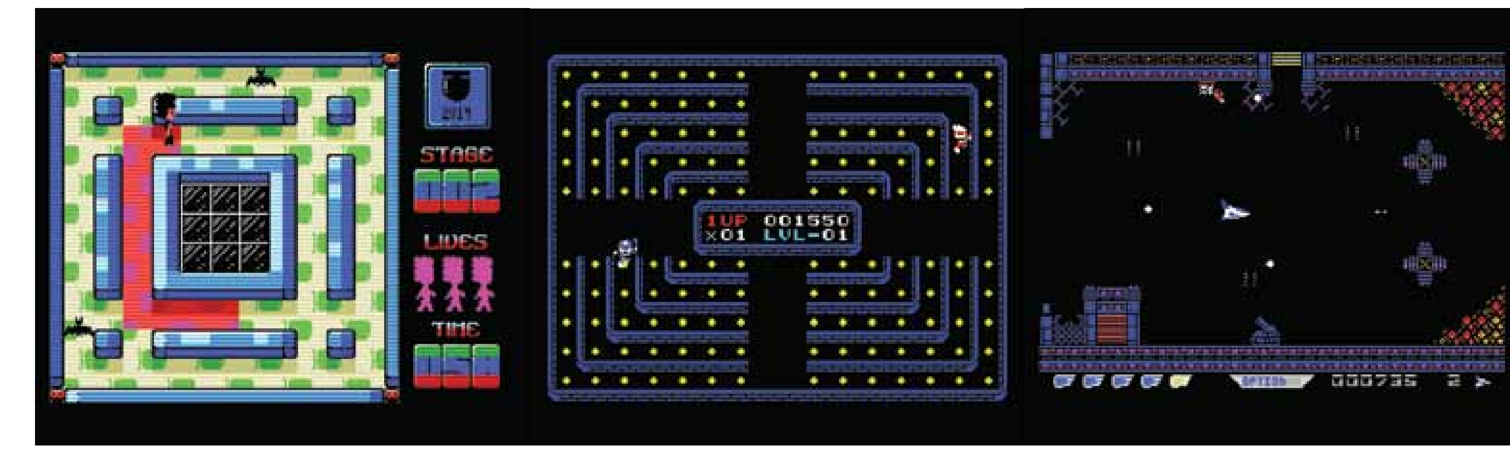
AL FINAL, TODO SE TRADUCÍA EN ALGUNOS NUEVOS NÚMEROS ESPECIALES DE LA REVISTA OFICIAL, MSX MAGAZINE, UN EMULADOR OFICIAL PARA PC Y UN LECTOR DE CARTUCHOS PARA PC

nuestros MSX. En la edición de 2013 el juego más votado fue la versión MSX del adictivo Gommy Medieval Defender. Además, la difusión por descarga gratuita de estos juegos no quita la posibilidad, a posteriori, de lanzar versiones en cartucho de estos juegos. Además, se aprovecha la oportunidad para pulir detalles y que las versiones distribuídas en formato físico tengan alguna que otra mejora. La iniciativa MSXDev ha despertado la curiosidad de programadores, tanto los que se inician como los que tenían





MSXDev, el concurso que lo cambió todo. Puede que con el tiempo se le dé la verdadera importancia que está teniendo para la supervivencia y longevidad del MSX el certamen MSXDev, que año a año recoge nuevas propuestas para el sistema. Este año incluso ha aparecido un sorprendente port del legendario arcade Uridium.





11年間ありがとうございました。
ソフトベンダーTAKERUは、
1997年2月末日で営業終了いたします。

1986年4月、初代「ソフトベンダー武尊」がスタート。以来、11年間に渡って多くのソフトを皆さまに送り続けていたパソコンソフト自動販売機TAKERUですが、1997年2月末日をもちまして、営業を終了させていただくこととなりました。長い間の応援、ありがとうございました。
フロッピーディスクでソフトを販売していたTAKERUに代わり、
これからはCD-ROMのパッケージで、ゲーム・ビジネス・エデュテイメント・ホビーと、様々なジャンルの良質なソフトをリリースして参ります。
これからもエクシングをよろしくお願いいたします。

「名作文庫ソフト」約200タイトル

TAKERUさよならキャンペーン

一部ソフト大幅値下げ!!

12月はお買い逃しのソフトを手に入れる最後のチャンス! 是非、お早めにおでかけ下さい!!

MSX2、X68000 各種ソフト

株式会社エクシング TAKERU事務局
TEL(052)824-2483

algún proyecto aparcado desde hace siglos, y que encuentran en este concurso el empujoncito que les faltaba para terminarlos y aportarlos a la comunidad. Nuevos tiempos quiere decir, en este caso, nuevos cauces para dar a conocer y distribuir juegos para un sistema con más de 30 años de vida. Solo en esta era de la globalización se pueden entender casos tan agradables como el de Óscar Toledo, genio mexicano que está dando muestras de su buen hacer en máquinas como el MSX, entre otras, con distribución física (vía MATRA) y digital, vía MSXDev. Y solo en plena globalización pueden darse casos como el de Relevo, que saca hueco para hacer y vender juegos en sistemas de 8 bits mientras trata de hacerse un lugar en el catálogo de PSVita y del mercado móvil.

Se quedan en el tintero muchas cosas, pasadas y futuras del MSX. En el corazón del que escribe estas líneas el MSX es un sistema con limitaciones, pero que muchas veces parece ignorarlas. El MSX es puro atrevimiento, porque si no, no se explica por qué sigue dando tanta guerra 31 años después. Lo mejor de todo es que el MSX empezó siendo ordenadores y mucho software, y hoy son usuarios. Fieles, militantes, entusiastas y pesados, muy pesados. Es lo que hay. Hasta la próxima vez que nos veamos, que para entonces tendremos cargada la siguiente batería de argumentos en plan "¿que todavía no tienes un MSX?". Gracias por vuestra paciencia... Pero es que es por vuestro bien, ya nos lo agradeceréis.

Por: Gaby

MSXDEV HA DESPERTADO LA CURIOSIDAD DE PROGRAMADORES, TANTO LOS QUE SE INICIAN COMO LOS QUE TENÍAN ALGÚN PROYECTO APARCADO DESDE HACE SIGLOS

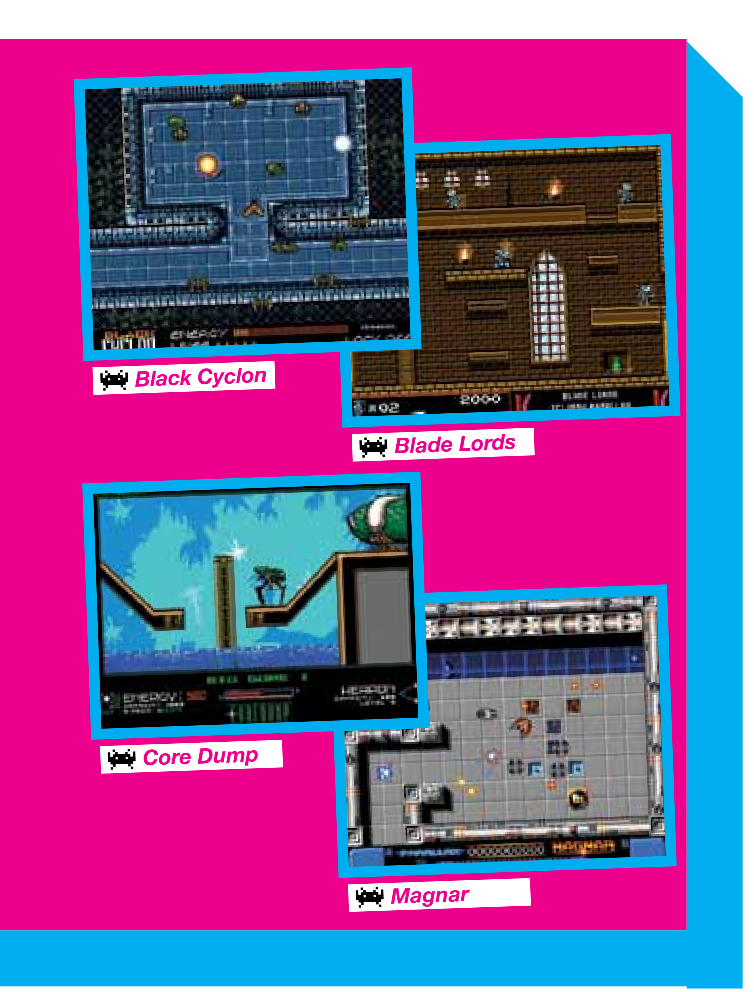
OBRA Y MILAGROS -MSX- DE CAS CREMERS

JUEGOS HOLANDESES HUBO MUCHOS EN MSX; YA VINIERAN DE LA MANO DE PHILIPS O POR INICIATIVA PROPIA, SE DISTRIBUYERAN EN TIENDAS O POR CORREO Y EN REUNIONES DE USUARIOS.

Durante los 90, muchos miembros de la demoescena ponían en práctica sus habilidades, en forma de juegos, muchos de ellos bastante meritorios, y que les valieron ser distribuidos incluso en Japón. Entre esos juegos sobresalen los de la firma Parallax. Aunque en los créditos de estos juegos, sobre todo los primeros, aparecen varios nombres, en realidad gran parte del mérito es de Cas Cremers. Un pequeño genio no ya de la programación, sino del diseño en general de videojuegos. Su huella quedó grabada en títulos como Magnar, Black Cyclon, Blade Lords y Akin, entre otros. Excelente jugabilidad, gráficos y sonido muy cuidados, y algunos detalles técnicos más propios de sistemas de 16 bits que de ocho. La admirable obra de Cremers, que perdió interés en el MSX, quedó inconclusa, dejándonos precisamente a medias con uno de los juegos más esperados. Core Dump, un proyecto muy ambicioso, quedó sin terminar, aunque al menos se puede descargar -y probar- una jugosa versión promo.



También en 'consola'. Algunos fabricantes de electrónica como Daewoo se lanzaron a producir MSX 'consolizados' que se vendieron únicamente en Corea del Sur. Hace poco nuevos proyectos de particulares recuperaron el nombre de Zemmix y produjeron una nueva versión compatible con el estandar MSX.



Black Cyclon

Blade Lords

Core Dump

Magnar

ENTREVISTAMOS A MANUEL PAZOS

Por: Juanma

Comencemos con algo sencillo para los que no te conozcan: ¿Quien es Manuel Pazos y a qué se dedica actualmente?

Soy un santanderino de casi 39 años. Usuario de MSX y aficionado a la electrónica. Miembro de RetroWorks, grupo que desarrolla nuevos juegos para ordenadores retro, y encargado de la MSX Cartridge Shop, lugar donde pueden adquirirse versiones físicas en cartuchos de nuevos juegos. Desde pequeño he tenido curiosidad por saber cómo funcionaban las cosas. Así que era normal verme desmontando juguetes y aparatos para ver qué tenían dentro. Cuando los volvía a montar, siempre me sobraba alguna pieza y tornillos, pero el aparato por lo normal seguía funcionando. Esa curiosidad me llevó a aprender informática para ver qué se podía hacer con aquel MSX Canon V20 que me trajeron los Reyes Magos allá por 1985. A lo largo de estos años he hecho diversos proyectos como traducciones de juegos japoneses (SD Snatcher, Metal Gear 2, King Kong 2…), remakes para MSX2 (Alien 8, Knight Lore y La Abadía del Crimen), algún juego (Sonyc, Puddle Land, King's Valley Spectrum…) y algo de hardware (MegaFlashROMs). Por suerte pude dedicarme a lo que me gustaba, y acabé haciendo videojuegos y aplicaciones para dispositivos móviles.



Se te relaciona principalmente con la escena del MSX ¿Tuviste en su día alguna otra plataforma como CPC, Spectrum, C64, Atari ST, Amiga... o alguna consola?

La verdad es que no. Bastante suerte tuvimos en mi casa con la llegada del MSX. La primera consola que tuvo mi hermano mayor fue una PSX que le regaló un amigo, que acabó siendo nuestro cuñado ¿nos estaba comprando? XD. Eso sería por el año 1997 o así.

¿Y qué opinión guarda un experto en las entrañas del MSX de aquellas otras máquinas? ¿Cuales mirabas de reojo con envidia por no tener o tenías y apreciabas también mucho? ¿Qué ventajas e inconvenientes tenían con respecto al MSX?

Debo admitir que para hacer una valoración imparcial debería conocer igual de bien las otras máquinas y no es el caso. Aún así creo que el punto fuerte del Spectrum era su precio y catálogo de juegos. El C64 que tenía un vecino, sonaba muy bien. Con el Amstrad no tuve ningún contacto. Pero el MSX tenía algo que cualquiera podía notar en cuanto ponías un juego de Konami y te dabas cuenta de que ese ordenador podía ofrecer mejores juegos que los que solíamos ver.

Como los lectores sabrán, el MSX no es un ordenador "per se", sino más bien un estándar como el PC, donde cumpliendo una serie de especificaciones, cada compañía podía sacar "su" MSX con algunas diferencias pero todos compatibles en programas y juegos. ¿Cómo crees que ésto jugo a su favor o en su contra para poder exprimir dicha máquina?

Al ser un estándar, grandes compañías se interesaron y apostaron por él, sacando ordenadores y hardware muy curiosos. No sabría decirte el número exacto, pero fijo que hay más de 100 modelos distintos de MSX. Te podías encontrar desde un MSX que digitalizaba y mezclaba vídeo, a otro con impresora o teléfono incluídos, con un reproductor de laser disc, CD ROM o un cartucho para poder jugar a los juegos de NES. En Corea incluso sacaron una consola MSX. Eran ordenadores fiables y que a día de hoy siguen funcionando en su mayoría. Incluso los rusos se llevaron un MSX al espacio en su estación espacial MIR.

El único problema que se me ocurre, es que debido a la gran cantidad de modelos y configuraciones distintas que había, si no se seguía el estándar a la hora de programar, te podías encontrar con software que no funcionaba. Esto era bastante común en los juegos que se hacían aquí y no solían tener en cuenta en qué slot/subslot estaba la RAM (aquello del famoso POKE -1,xxx). Quizá esto se debía a la falta de información técnica y/o a al poco interés comercial del sistema.

¿Hay alguna dificultad especial que salvar para salvaguardar la compatibilidad? Hay varios tipos de configuraciones gráficas y sonoras ¿cómo se trabaja con ello en mente?

En el fondo no es tan complejo. Basta con seguir el estándar y sus recomendaciones. Los procesadores de vídeo son compatibles, por lo que un juego para MSX debería funcionar sin problema en un MSX2 o superior. El chip de sonido es el mismo en todas las familias: el PSG. El MSX-





Juegos propios y ‘conversiones’. Entre el catálogo de creaciones de Manuel están las estupendas conversiones de La Abadía del Crimen o Knightlore, pero también títulos originales como PuddleLand.





MUSIC (FM) vino de fábrica en algunos MSX2+ y en los turbo R. Basta comprobar en qué familia se está ejecutando el software y qué hardware está disponible para actuar en consecuencia. Como decía antes, creo que el mayor problema está en dar por supuesto que todos los MSX tienen la misma configuración de slots o la misma cantidad de RAM.

Cinta de casete, disquete y cartucho. ¿Cual es tu favorito? ¿Qué ventajas e inconvenientes ves desarrollar y/o publicar para cada uno?

Mi orden de preferencia es cartucho, disco y cinta. El cartucho es el más cómodo de usar; lo insertas, enciendes el ordenador y a disfrutar. Puede ser de distintas capacidades e incluir hardware extra, como hacía Konami en sus juegos con chip de sonido SCC. A la hora de desarrollar es muy cómodo hacerlo en formato .ROM (que es lo que se grabará en el cartucho) teniendo en cuenta que por norma general se haces desde un PC usando un ensamblador cruzado y un emulador. Obviamente, hay que asegurarse de que todo funciona correctamente probándolo en un MSX real, usando un cartucho regrabable tipo MegaFlashROM o similar.

El disco tiene la ventaja de que es más barato que el cartucho, pero el tiempo de carga es mayor. Al ser un soporte magnético el tiempo corre en su contra y es normal descubrir que muchos de nuestros viejos discos han dejado de funcionar.

Las cintas, en el caso del MSX, son para los nostálgicos a los que les gusta revivir viejas experiencias; los pitidos, ajustar el azimut, los tiempos de carga y aprovechar para merendar mientras tanto. Al igual que los discos, con el paso del tiempo dan problemas.

A la hora de sacar un juego el cartucho necesita una inversión previa mucho mayor: un molde para hacer las carcasas por inyección, placas y sus componentes para los distintos tipos de cartuchos según su capacidad y características, la caja, el manual... Esto hace que sea un producto más caro que los otros dos. Aún así, muchas compañías japonesas apostaron por él, y en la actualidad es el medio más usado para publicar físicamente nuevos juegos.

El disco fue el medio más usado a nivel amateur tras la muerte comercial del sistema. Era fácil de conseguir y duplicar. Bastaba con pegarle una etiqueta y, en el mejor de los casos, una cajita y unas instrucciones.

La cinta fue el sistema preferido para los lanzamientos a nivel nacional. Posiblemente por su precio frente al cartucho y para aprovechar los medios de producción que usaban para otros sistemas como el Spectrum.

“Papá cómprame un ordenador para estudiar” ¿Hacías tus pinitos ya de pequeño o tu afición por programar en ésta maquinita ha sido tardía y de joven te dedicabas a la vertiente puramente lúdica de la máquina?





TRAS UNO DE MIS ATAQUES DE CURIOSIDAD, DESENSAMBLÉ EL KING'S VALLEY DE KONAMI. PENSÉ QUE SERÍA INTERESANTE PORTARLO A SPECTRUM YA QUE NUNCA HABÍA HECHO NADA PARA ESA MÁQUINA

Como comentaba antes, siempre he tenido curiosidad por aprender cómo funcionan las cosas. Al principio, los primeros meses, lo usé sólo para jugar. Pero mi vida cambió cuando descubrí en una revista que escribiendo "cosas" (listados) salían juegos. Yo hasta aquel momento pensaba que los pitidos de las cintas eran algún tipo de magia que hacía aparecer los juegos. A partir de ese momento me dediqué a intentar ver el listado BASIC de todos los programas que podía, modificar cosas para ver qué pasaba, leerme los artículos de programación de las revistas, consultar el manual de BASIC una y otra vez… Y no paré hasta conseguir hacer algo parecido a un juego de plataformas, inspirado claramente por el Profanation.

Una de las primeras proezas que se te conocen es aquel famoso "Sonyc" para MSX2+ sin añadidos en forma de cartuchos gráficos. ¿Qué supuso para ti y como decidiste afrontar ese proyecto y en ese hard concreto?

Creo que todo empezó allá por el 95. Un amigo me prestó una Master System y el Sonic. Coincidió además con que por aquella época estaba intentando aprender ensamblador porque el BASIC se me quedaba corto. Se juntaron las ganas de hacer algo con la viciada que tenía al Sonic. Otro factor que ayudó a que empezase el proyecto, es que Elvis Gallegos se animase a hacer los gráficos del juego.

Las primeras pruebas de concepto eran muy básicas y se limitaban a mover el scroll de un lado a otro con los cursores. Estaba claro que si quería conseguir una velocidad decente iba a necesitar scroll por hardware. Por eso decidí hacerlo para MSX 2+ y turbo R.

PuddleLand acabó incluyéndose de fábrica en un modelo de móvil y saliendo en GBA ¿cuál fue el germen del juego?

Sí, fue incluido en los Panasonic X300. Pero la versión de GBA se quedó en sólo una demo. La demo la llegaron a probar en Sega (Japón) pero, muy a mi pesar, me informaron de la cruda realidad: el juego no aportaba nada nuevo y era un refrito de juegos como Tumblepop o Snow Bros. Además, era muy simple para lo que se esperaba de una GBA.
El juego me lo propusieron dos chicos de Granada (Sutchan y Smely Cat). Tenían todo diseñado: niveles, gráficos, enemigos, historia… Pero al final, cuando el juego estaba bastante avanzado, se canceló el proyecto.

También en móviles terminaste sacando una versión del ínclito "La Abadía del Crimen", ¿tuvo algo que ver en esto la versión mejorada para MSX2, o debería decir versiones?

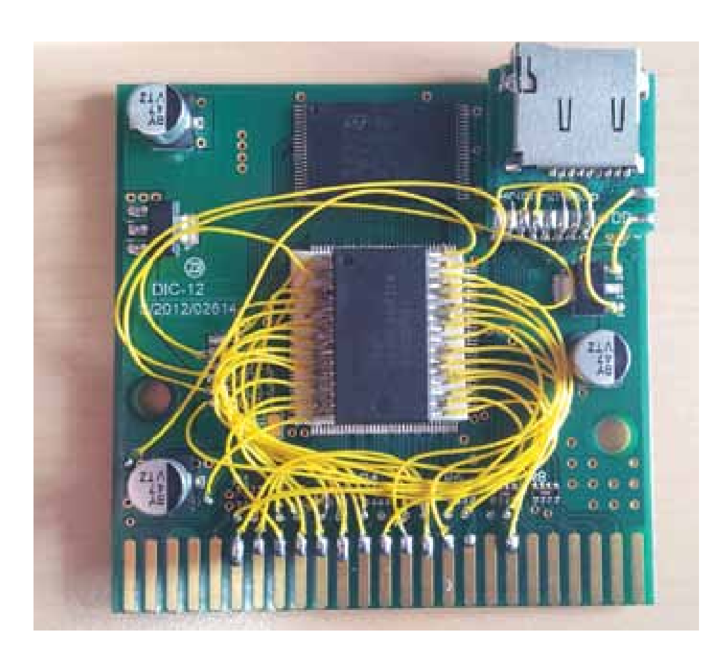
Algo tuvo que ver la versión de MSX2. Para poder hacer esa versión tuve que desensamblar parte del juego, para localizar y estudiar las rutinas de pintado. Tras terminarlo, me picó la curiosidad por ver cómo los monjes sabían a donde tenían que ir en cada momento, cómo encontraban el camino, etc. Así que desensamblé por completo el juego y lo analicé.
En la empresa en la que trabajo, por aquel entonces hacíamos bastantes juegos para móviles, y mi jefe, al ver que me conocía al dedillo el código del juego, me propuso hacer la versión móviles. Fue un gran reto porque algunas versiones del juego, programado en java y con los gráficos del remake de Antonio Giner, tenían que ocupar menos de 64K para que funcionase en algunos terminales.

¿Alguna vez has experimentado, desde el punto de vista del desarrollador, con alguna otra máquina retro?

Sí, tras uno de mis ataques de curiosidad, desensamblé el King's Valley, juego de plataformas/puzle de Konami. Pensé que sería interesante portarlo a Spectrum ya que nunca había hecho nada para esa máquina. En cuanto tuve una versión jugable, se lo enseñé a mis compañeros de RetroWorks. Les encantó la idea; Pagantipaco adaptó los gráficos y Metalbrain optimizó el código para que fuese todo mucho más suave.
Me sorprendió gratamente la buena acogida por parte de la escena del Spectrum.

Tras haber trabajado tanto en BASIC, como ensamblador y C ¿con cual te encuentras más "en tu salsa"?

De los lenguajes de alto nivel, me encuentro más cómodo con Java. Probablemente porque es el que más uso. Pero con el ensamblador es con



el que más disfruto, porque es el que uso en los proyectos que hago por hobby, en el que tengo control total de la máquina y sé que está pasando en cada momento.

¿Qué ventajas e inconvenientes ves a cada uno de ellos?

Aquí me puedo meter en un lío porque siempre habrá defensores y detractores de unos y otros lenguajes (sobre todo en C++ Vs Java, o lo que sea). Pero, en mi opinión totalmente subjetiva es:

BASIC: Es un lenguaje interpretado, lo que le hace lento. Es fácil de aprender y sencillo de programar, sin necesidad de compilarlo. Sintaxis sencilla. Era la mejor opción para aprender a programar hace años, cuando era lo que te encontrabas en casi todos los ordenadores domésticos al encenderlos.

Lenguajes de alto nivel: Los meto a todos en el mismo saco, aunque no son tan iguales. Pueden compilarse para obtener mayor velocidad de ejecución que el BASIC. Disponen de muchas librerías para hacer infinidad de cosas. No tienes control total sobre el código que generan al compilarse, por lo que no son recomendables para máquinas con recursos muy limitados (por ejemplo: ordenadores retro). Son más amigables que el ensamblador.

Ensamblador: Quizá el menos amigable a primera vista, pero el que te permite sacar todo el jugo a la máquina. Requiere conocer el hardware sobre el que se trabaja y el set de instrucciones del procesador que estás programando. Es el más indicado para los ordenadores retro si necesitas aprovecharlos al máximo.

Y por último ¿cuál recomendarías para iniciarse a alguien que quiera comenzar a programar?

Depende de qué es lo que quiera programar. Si quiere hacer programación web pues supongo que HTML y javascript. Si quieres programar cosas para iOS tendrá que aprender Objetive C. Java para Android. C++ para programar en general (aplicaciones, juegos…)

Hoy en día no tiene sentido programar en ensamblador en las máquinas actuales, a no ser que sea una parte muy crítica. Aún así, aprender a programar en ensamblador te enseña a optimizar y entender mejor cómo funcionan las cosas.



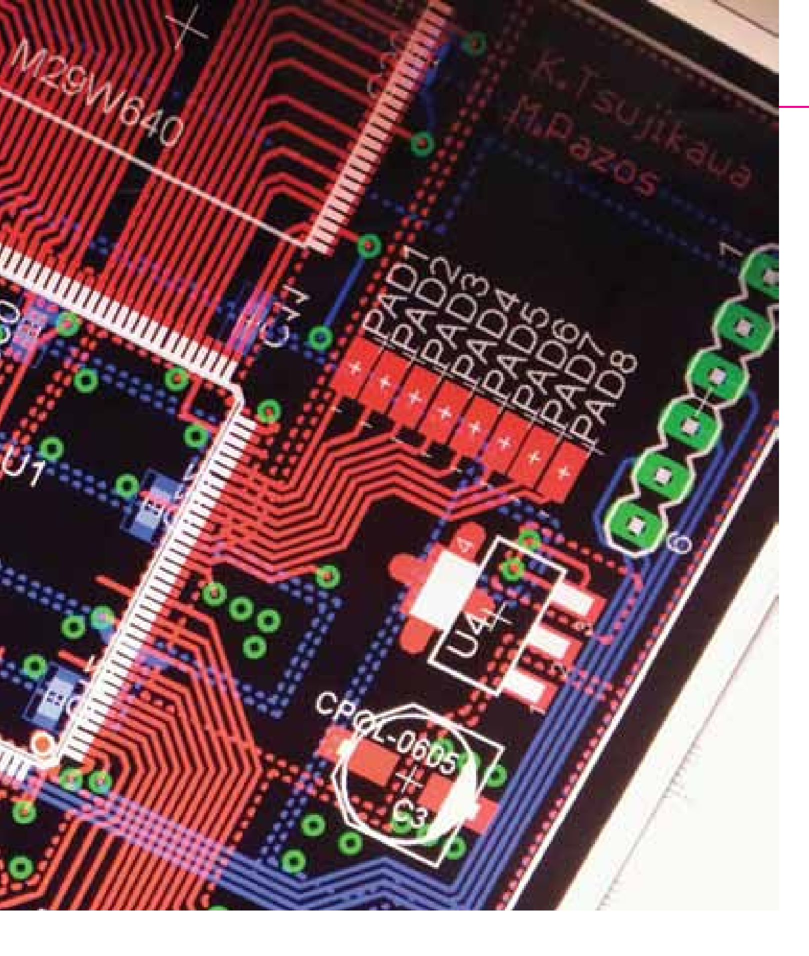
Y entre código y código... también has ayudado a traducciones del japonés de grandísimos juegos que hoy por hoy, gracias a ti podemos disfrutar en perfecto castellano. ¿Cómo comenzaste en éste otro berenjenal?

Para poder disfrutar de los juegos en nuestro idioma. Empecé cambiando textos de los marcadores de algunos juegos. Pero con el SD Snatcher, que fue el primer juego que traduje, me propuse hacer una versión completamente en castellano partiendo de la versión que había en inglés. Recuerdo que me hice un programa en BASIC muy, muy cutre que leía los sectores del disco, decodificaba los textos y los mostraba en pantalla para posteriormente modificarlos. Si quedaba algún texto en japonés, como ocurrió con la presentación del Solid Snake o el Dragon Slayer VI, me buscaba la vida para que alguien me lo tradujese (parando a algún japonés por la calle, o dando la chapa a algún amigo ^^!)

Y el japonés... ¿cuando y cómo lo aprendiste?

Realmente no sé japonés como para mantener una conversación fluida. Aprendí katakana (uno de los silábicos del japonés) para traducir los nombres de los personajes y enemigos que aparecían en el manual del SD Snatcher. Luego aprendí algunos kanjis (ideogramas) básicos y finalmente hiragana. Antes de hacer mi primer viaje a Japón con un amigo en 1999, estudié un poco de gramática y vocabulario básico para poder defenderme mínimamente. Gracias a esto podía leer algunos carteles, nombres de estaciones y hacer preguntas básicas (los gestos con las manos y los ruiditos también cuentan como japonés XD) Pero hoy en día, tras más de 10 años sin usarlo, me acuerdo de la mitad.

Lo tuyo era el software, sin embargo los usuarios del MSX tienen una foto tuya en sus casas por haber creado el Mega Flash ROM. ¿Cómo concebiste su desarrollo y qué dificultades te has encontrado por el camino?



Seña de identidad. Hay muchos soportes para lanzar soft de MSX, pero el cartucho sigue siendo la forma preferida, la auténtica seña de identidad del sistema.



Todo empezó cuando, en mi segundo viaje a Japón, Kazuhiro Tsujikawa (creador del MegaSCSI y el 1chip MSX entre otros) me invitó a comer a su casa. Le conocí en la feria de Tilburg en 1996. Él iba a presentar el MegaSCSI, un interface que permitía conectar dispositivos SCSI a nuestros MSX, con una velocidad asombrosa y que era capaz de reproducir vídeos a 12fps y más de 19.000 colores. Desde entonces hemos mantenido el contacto. Bueno, tras la comida me enseñó algunos de sus proyectos y material que tenía para MSX. Uno de esos proyecto era un cartucho regrabable que había hecho en una tarde porque “se había encontrado una flashROM en un cajón”. A mí se me pusieron los ojos como platos al ver ese cartucho. Creo que al ver mi cara Tsujikawa decidió regalármelo y explicarme cómo lo había hecho. Al regresar a España, me puse manos a la obra para entender cómo funcionaba y a programar un software para grabarlo. Con su ayuda creé los primeros modelos MegaFlashROM modificando cartuchos originales.

Más adelante diseñé mi propia placa y compré un lote de chips SCC nuevos en China. Así nació la segunda generación de cartuchos MegaFlashROM SCC. Las carcasas las sacaba de juegos de estrategia en japonés no muy valorados en el mundillo MSX (los famosos Koeis). Ante la escasez de chips SCC y la dificultad de encontrar carcasas decidí meterme de lleno en la fabricación de cartuchos. Por un lado, con la ayuda de Sunrise (una fundación de MSX de Holanda) encargué la fabricación de un molde de inyección para hacer carcasas. Por otro, gracias a Tsujikawa, pude fabricar unas nuevas placas que implementaban el SCC en una FPGA. Este fue el comienzo de los MegaFlashROM SCC+.

El año pasado, aprovechando que estuve convaleciente un mes tras una operación, decidí añadirle el interface SD al cartucho. Hasta ahora era necesario grabar las ROMs desde el propio MSX usando la unidad de disco u otro dispositivo de almacenamiento similar. De nuevo, el genio tras este nuevo dispositivo es Tsujikawa que ya había implementado el interface SD en su MegaSD y en el 1chip MSX.

Una vez el hardware estuvo listo, tuve que tomar una decisión sobre el software: parchear el sistema operativo MSX-DOS2 como hacían el resto de interfaces o apostar por Nextor. Nextor es una versión mejorada del MSX-DOS2 realizada por Konamiman (cuyo nick es Néstor Soriano ^^!) partiendo de los fuentes originales. Aposté por Nextor, programé un driver para acceder al interface SD y los resultados fueron espectaculares: soporte nativo para FAT16, particiones de hasta 4GB, compatibilidad con tarjetas SD y SDHC (hasta 32GB), alta velocidad de transferencia, etc.

En tu tienda online se puede adquirir el cartucho en “diferentes sabores”. Por favor, destripa a los lectores qué opciones tienen y el por qué de cada una.

Básicamente se trata del mismo cartucho pero con una o dos ranuras microSD y con ampliación de RAM o sin ella. El modelo actual es el MegaFlashROM SCC+ SD. Es un cartucho que agrupa distintos dispositivos: Un cartucho MegaFlashROM con soporte para diferentes tipos de mapper; un lector de tarjetas SD/SDHC; un SCC-I (versión mejorada del SCC, 5 canales de sonido por síntesis de onda); expansión de 512K RAM (opcional); un expansor de slots; un PSG extra; y un modo recovery que permite restaurar el software del cartucho directamente desde una tarjeta SD. Así que tenemos un medio de almacenamiento masivo con las tarjetas SD, una ampliación de RAM, un SCC-I que funciona con juegos y programas musicales, y un cartucho regrabable flashROM que puede ejecutar tanto juegos en ROM como en DSK (imágenes de disco). En la mayoría de los casos creo que con una sola ranura microSD es suficiente para disfrutar de casi todos los juegos aparecidos para MSX. Pero hay usuarios que quieren tener dos tarjetas insertadas a la vez para poder copiar ficheros de una a otra. Uno de los problemas que había con el modelo que no tenía RAM, es que en ordenadores con menos de 128K no se podía cargar el MSX-DOS2 / Nextor, con lo que no se tenía acceso a FAT16, directorios y particiones de 4GB. Tenían que conformarse con FAT12 y particiones de 16MB. Así que por petición popular hice un nuevo modelo con 512K de RAM.

Una de las versiones más populares es la que trae una ampliación de memoria en el cartucho. ¿Fue difícil hacer que dicha memoria externa se integrase en el sistema?

Implementar el mapper en la FPGA no fue complicado. Lo más difícil fue hacer que cupiese en la misma placa el chip de RAM y las pistas necesarias para gestionarlo. Podía haber hecho un nuevo diseño con un PCB más grande, pero eso hubiese implicado hacer muchos cambios. Así que me las ingenié para que entrase todo con el menor número de cambios



posible. Quizá el truco esté en que las señales de direcciones de la SRAM no se corresponden con las del bus del Z80, sino que están ordenadas de la forma en la que mejor encajan en la placa sin cruzarse unas con otras.

¿Los 512ks vienen a sustituir a los del sistema o vienen a sumarse, dando desde 576 hasta 1024 según la memoria interna disponible del sistema?

La RAM se suma a la ya existente, tengas 8K ó 4096K.
El MSX seleccionará como mapper primario el que mayor RAM tenga (excepto el turbo R que siempre elige la memoria interna por ser más rápida). El sistema operativo MSX-DOS 2/Nextor se encarga de gestionar la memoria en los distintos slots de forma transparente para el usuario.

¿Qué utilidad práctica tiene dicho aumento de memoria? ¿Qué hay que necesite más de 512ks, existe algo que realmente aproveche el mega que pueden llegar a tener los que ya posean un MSX2+?

La utilidad principal, como comentaba antes, es poder cargar MSX-DOS2 y/o Nextor en ordenadores con menos de 128K. Hay varios programas o situaciones en las que se puede usar toda la RAM disponible. Desde programas que funcionan como caché de disco, ensambladores/monitores que usan la RAM para almacenar en memoria las fuentes, programas residentes que reproducen música, reproductores de animaciones que guardan los gráficos y sonidos en RAM, etc. Pero en la mayoría de los casos, si ya tienes 128K no te hacen falta los 512K extra para disfrutar de casi todos los juegos en ROM o disco.

¿Permite el cartucho la carga de juegos en cualquier formato o está limitado a juegos pensados originalmente para cartucho y por tanto para juegos que originalmente eran en formato disquete o cinta no podrían cargarse?

El cartucho está pensado para ejecutar juegos en formato ROM, pero puede ejecutar juegos en DSK también (cargando hasta 9 discos simultáneos, más la unidad de disco real). Actualmente hay una limitación en la carga de DSK y es que se hace en modo de solo lectura. No se puede grabar en ellos. Para guardar partida hay que hacerlo en la unidad real. En un futuro no muy lejano, está pensado que Nextor tenga soporte nativo para DSKs, lo que permitirá montar unidades a partir de un DSK y se podrá grabar en ellos.

¿Te has planteado añadidos de algún otro tipo como los famosos chips gráficos o de sonido para poder ahorrar slots?

Esa es una petición que me hacen bastante a menudo. El problema es que la FPGA que lleva el cartucho ya está al límite de sus capacidades y no hay sitio para implementar un FM. Y muchos menos para un MoonSound o un VDP (que además requeriría hardware extra para la salida de vídeo)

Supongo que el desarrollo de nuevos juegos en cartucho disponibles en tu web vino un poco de la experiencia adquirida con la creación del MegaFlash ¿o fue al contrario? ¿Qué otras dificultades has tenido que solventar para poder tener versiones físicas completas de dichos juegos?

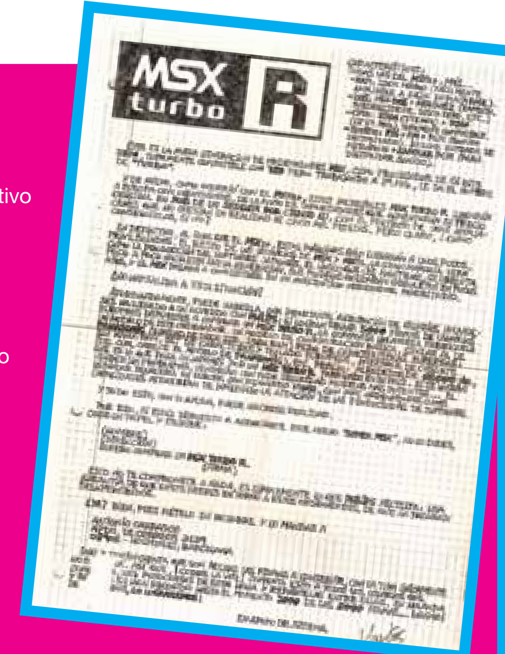
Fue la experiencia adquirida con los primeros MegaFlashROM lo que me permitió poder ofrecer a los desarrolladores publicar sus juegos en cartucho. En el fondo, la tecnología tras esos cartuchos es muy similar. Las mayores dificultades que recuerdo fueron tener que aprender a diseñar PCBs, que nunca lo había hecho, fabricar el molde de inyección para las carcasas, y finalmente, diseñar una caja para los juegos y encontrar una imprenta que las fabricase.

¿Lo Retro está de moda, o ha vuelto para recordarnos que un buen juego siempre es bueno y está aquí para quedarse?

LA PETICIÓN A PHILIPS

ANTES DE LAS PETICIONES ONLINE, TAMBIÉN HABÍA PETICIONES. PERO SE HACÍAN DE FORMA MÁS RUDIMENTARIA, CON FOTOCOPIAS Y RECOGIENDO FIRMAS CON UN BOLÍGRAFO EN LA MANO.

Ya, nos hemos pasado en la explicación, porque todavía existen estas cosas, más allá de petitiononline.com y change.org, pero sirve para ponernos en situación. Cuando Panasonic lanzó sus dos modelos de MSX Turbo R en Japón (A1ST y A1GT), a alguien se le ocurrió una petición para no tener que recurrir a importadores como LASP. ¿Por qué no volver a tener una distribución comercial "como Dios manda", igual que la que hubo años atrás en Europa? Sobre el papel, un MSX de 16 bits bien lo merecía. Así nació una iniciativa de varios usuarios, encabezada por Martos, que elaboró un modesto pero efectivo escrito pidiendo firmas. El objetivo era bien claro, persuadir a Philips para que vendiera un modelo de Turbo R "europeo", con teclado adaptado y con puerto de carga de cassette. Fue una causa perdida, pero fue otra de esas muestras de la persistencia de los usuarios de MSX por seguir adelante. Y de su ilusión.



En mi caso, lo retro siempre ha estado ahí. Desde los 80 siempre he tenido un MSX en mi mesa. Incluso ahora, mientras escribo estas líneas, mi Turbo R está junto al teclado del PC. Nunca he dejado de usarlo. Si que creo que un buen juego siempre lo va a ser, independientemente de lo anticuado que se haya quedado su tecnología (gráficos, sonidos, controles…). Es fácil de comprobar viendo cómo los niños que asisten a algunas ferias (Madrid Games Week por ejemplo) se quedan embobados jugando al Bomb Jack o Space Manbow para luego preguntarte: "¿Puedo jugar a esto en mi Xbox?". También, si lo pensamos un poco, muchas compañías nos venden una y otra vez el mismo juego. La mecánica central sigue siendo la misma que tenía hace 20 años o más.

Los crowfundings han traido muchos juegos indie, de mayor o menor envergadura, que retoman mecánicas olvidadas desde la irrupción de las 3D en los videojuegos ¿cómo vive un amante de lo retro "desde dentro" algo así? ¿has apoyado o seguido algún proyecto de éste tipo?

La finalidad de un juego es entretener. Así que era de esperar que tarde o temprano se valorase más la diversión que puede ofrecer, que lo puntera que sea su tecnología. Sin embargo, siempre habrá algunas personas que valoren más esto último, lo que en mi opinión equivaldría a juzgar a una persona únicamente por su aspecto físico.
Dicho esto, me parece lógico que haya juegos "pequeños" que reciban el apoyo y confianza de tanta gente, que en el fondo lo que quiere es divertirse y entretenerse. Si quieren solo gráficos realistas y una física impactante, basta con salir a la calle y mirar el mundo que te rodea. Un claro ejemplo de juego indie con mecánica retro es La Mulana de NIGORO. Es un juego para plataformas actuales pero con el look (y limitaciones) de un MSX. Estuve en contacto con uno de los miembros del equipo tras la presentación de la versión para PC y durante el desarrollo de la versión para Wii. Hace poco han hecho un crowfunding para realizar la segunda parte. En la MadridGamesWeek conocí a los chicos de Teku Studios y su Candle, que también hicieron un crowfunding. Y desde entonces les sigo la pista. Pero no hay que olvidar que juegos retro no se han dejado de hacer nunca. Prueba de ello son grupos como RetroWorks o Relevo que han hecho, y siguen haciendo, juegos tanto para ordenadores retro como para plataformas actuales.

A este artículo acompañará también una pequeña miniguía de compra del MSX. Personalmente ¿qué consejo le darías a alguien que quiere hoy día disfrutar los juegos del MSX en una plataforma original y busca comprarse uno?

Primero que intente conseguir al menos un MSX2, porque el catálogo de juegos será mucho mayor. Luego, que se haga con un cartucho MegaFlashROM SCC+ SD. Esto le facilitará enormemente disfrutar de los juegos y le permitirá tener un medio de almacenamiento rápido, fiable y sencillo de usar. Finalmente, que pruebe juegos que realmente aprovechen las capacidades del ordenador y no sean malos ports de versiones de Spectrum. En especial, los títulos de compañías japonesas como Konami, MicroCabin, T&E Soft, Falcom…

¿Y ya a título personal, cual sería tu modelo preferido?

Es difícil decantarse por un modelo en concreto. Pero quizá los Panasonic 2+ y turbo R sean los más bonitos y completos.

Por último, como no, háblanos del futuro. ¿Qué ronda ahora mismo tus manos y tu cabeza?

Pues muchas cosas y a la vez ninguna. Me gustaría seguir cacharreando con el hardware del MSX, o hacer un juego nuevo tanto para MSX como para Android. Pero no dispongo de mucho tiempo libre, así que por ahora son sólo ideas que quizá nunca lleve a cabo.

ENTREVISTAMOS A BART VAN VELZEN

Por: David

Durante la pasada 44RU de Barcelona se mostró una demo de una nueva conversión de Street Fighter para MSX. El resultado era simplemente espectacular gracias a unos gráficos increíbles y una velocidad impensable para un ordenador de 8 bits. Tras esta genialidad está Bart Van Velzen, un diseñador holandés con el que pudimos hablar gracias a Toni Gálvez, quien amablemente nos puso en contacto con él.

¡Hola Bart! En primer lugar muchas gracias por contestar nuestras preguntas acerca de tu proyecto de Street Fighter. Por favor, preséntate a nuestros lectores si no te importa, quien eres, tus otros trabajos en la escena del MSX…

Me llamo Bart van Velzen y tengo 33 años. Mi primer proyecto para el MSX fue Space Manbow 2, y lo cierto es que me encantó aprender el lenguaje de programación necesario para llevarlo a cabo y ser creativo con el mismo. Después de Manbow 2 desarrollé un pequeño juego llamado Vectroids, pero nunca lo publiqué porque no tenía música ^__^. Y justo después quise hacer un juego online multijugador, pero tampoco tuve éxito al intentar crear un programa que permitiera interactuar con otro jugador a través de la red mediante un MSX (utilizando un emulador en un principio). Así que, en fin, comencé a trabajar en Deva, un juego pensado para 'screen 4', y que fue creciendo y creciendo tanto que al poco me percaté que era demasiado grande para mi, así que también lo tuve que dejar de lado. Fue en este momento cuando comencé a trabajar en Street Fighter y Super Mario World para el MSX.

¡Vaya! lo cierto es que esos dos cartuchos de Super Nintendo fueron claramente de mis favoritos. ¿Qué tal va el desarrollo de Super Mario World?

Super Mario World está yendo bastante bien y su aspecto creo que es muy bueno. ¡Tenemos más o menos tres niveles terminados y están super chulos!

¿Y Street Fighter?

En el caso de Street Fighter, trabajé en el proyecto durante unos tres meses, y lo aparqué porque me aburría. ¡La verdad es que me aburro programando! No quiero volver a escribir código nunca más. Quizás también estaba un poco por encima de mis posibilidades. Sigo trabajando en convertir de alguna manera Super Mario World al MSX, pero no me dedico a la programación, de la que está a cargo un buen amigo mío. Yo trabajo en los gráficos, la música y los efectos especiales. Me doy cuenta que esto es justo lo que buscaba y el proyecto sigue adelante.

Hace un tiempo vimos en los foros de MSX.ORG que estabas probando algunos conjuntos de sprites con personajes de Street Fighter acomodándolos a las limitaciones del MSX. ¿Fueron esos sprites la base de tu trabajo actual? Por favor, cuéntanos algo de los primeros pasos, porque quisiste hacer el juego, etc.

Mmmmmm… En realidad comencé a interesarme por el proyecto por mi curiosidad por saber hasta donde llevar los límites del MSX. De niño me encantaba jugar al Street Fighter 2 de Super Nintendo. Jugué tanto… ¡y era bastante mañoso con el mando! Era, junto a Super Mario World, los mejores cartuchos de Super Nintendo en mi opinión.





Versión inconclusa, por ahora. Aunque la presente versión de Street Fighter 2 está sin terminar, otros han tomado el relevo y se avecina Pointless Fighting, que puede dar, esta vez sí, con el juego acabado.

Difícil decision si hubiera que quedarse con uno solo…

¡Sí! En fin, descargué de Internet en su momento dos versiones del Street Fighter ya creadas para MSX y la verdad es que me parecieron lamentables. Muy, muy malos.

¿Terribles?

Sí, así que tenía tan solo clara una cosa. Quería hacer una versión mejorada de Street Fighter en comparación con aquellas, jejejeje ^___^ La cuestión ahora era, ¿mejor? ¿hasta donde podía llegar?

¿Qué fallaba en esas otras versiones? ¿Dónde podías mejorar tú lo que ya existía?

Las otras dos conversiones tienen músicas malas y efectos de sonido







horribles. Los sprites son muy pequeños e incluso feos, las animaciones son aún peores… Además, pierden la sensación de estar jugando con un Street Fighter.

Y entonces escribiste en los foros de MSX…

Sí, empecé un tema en los foros sólo para obtener algo de información. Ni siquiera estaba pensando en desarrollar un juego de este tipo, sólo quería hablar sobre el tema, plantear posibilidades a los demás.

Y apareció GhostwriterP en la conversación…

Estaba totalmente entusiasmado con la idea e incluso llegó a hacer una pequeña ROM, con y sin scroll, incluyó algunos personajes de Street Fighter y lo mostró a modo de prueba. Me impresionó a la primera, los personajes eran grandes y todo funcionaba a un número de imágenes por segundo más que decente.

¿Ese giro inesperado te motivó aún más?

Desde luego. Comenzamos a hablar por correo electrónico en privado y a trabajar los dos juntos en una nueva rom. Dos o tres meses después de aquello obtuvimos una nueva versión que es la que habéis podido probar.

La verdad es que impresiona teniendo en cuenta la máquina sobre la que está corriendo. Los movimientos de los personajes y su velocidad son fantásticos.

Desgraciadamente me aburrí y me cansé del proyecto nuevamente, así que lo dejé enfriar, aunque desde luego creo que los resultados son realmente Buenos e incluso yo mismo estoy impresionado con lo que hemos hecho hasta ahora.

Vaya, si te plantearas no continuar y terminar por completo el juego, ¿no te importaría que otra persona continuara tu trabajo?

Si alguien quiere terminarlo no hay ningún problema por mi parte ^__^

¿Cuánto dirías que falta para completar el juego?

Bueno, creo que realmente el juego podría estar terminado en un mes incluyendo solo 9 personajes. Había planeado meter hasta 21 luchadores, pero bueno, jeje, eso es una completa locura.

¿Qué dirías que es lo más complicado en un trabajo de este tipo? ¿Cuáles son los mayors desafios a los que te has tenido que enfrentar desarrollando esta conversion para MSX2?

Programar el juego no fue muy complicado, desarrollé el motor en muy poco tiempo, y fue la verdad muy divertido y creative. Pero tras terminar con el motor tuvo que introducir manualmente todos los personajes en el juego. Tienes que comparar exactamente los movimientos del personaje con los del juego original, y eso lleva ciertamente mucho tiempo.

¿Cuánto?

Me llevó dos días a tiempo completo incorporar tan solo un personaje al juego. Así que después de trabajar cada día durante dos semanas tenía siete personajes en el juego, pero por otro lado estaba harto, cansado,



irritado y aburrido, así que decidí dejarlo. No quería llevar más personajes al juego, ¡era un trabajo horrible! :P

Debió ser muy tedioso. ¿Lo hacías tú todo solo, no tenías ayuda de otras personas?

Este es un proyecto de una sola persona, pero está claro que GhostwriterP me ayudó al empezar. Desarrolló una utilidad muy buena para el PC mediante la que convertir los personajes a datos del MSX. Esta herramienta me ayudó un montón, y fue la base sobre la que desarrollé luego el motor del juego. Además, GhostwriterP creó un pequeño motor de pruebas que también utilicé bastante y modifiqué. De todo esto es de donde salió finalmente el motor que mueve el juego.

¿Hay algo que no pudiste incluir de la version arcade?

¡Desde luego! No he podido introducir el scroll de los fondos de pantalla y mantener al mismo tiempo un framerate tan fluido.

¿Cuál es la velocidad a la que corre?

El juego funciona a 30 frames por segundo…

¡Guau!

Y utiliza el modo ‘screen 5’, lo que significa 16 colores en pantalla, lo cual no es demasiado excitante, pero bueno, creo que el resultado es bastante bueno…

A nosotros nos gusta conociendo las limitaciones de la máquina y el resultado obtenido. ¿Qué más nos puedes contar desde el punto de vista técnico? ¿Cuáles son las dimensiones de los sprites, las animaciones, los fondos…?

Bien, los sprites tienen el mismo tamaño que en la Super Nintendo. 46x80 pixels para los sprites más pequeños como Cammy o Chun-Li, 64x80 para Honda y 64x112 para T. Hawk. Y todo eso sin mermas en la velocidad de los frames por segundo. Los fondos están ripeados del original y convertidos a una paleta de 16 colores como comentaba antes. Y en cuanto a las animaciones de los personajes, he intentado que sean lo más parecidas a las originales, pero a veces he tenido que simplificarlas para tener un poco más de espacio disponible. Al final conseguimos esos 30 fps.

Al final lo que importa en un juego como Street Fighter es la jugabilidad. ¿Qué nos puedes contra sobre ello? ¿Es similar a la del arcade? ¿Qué tal la velocidad?

Sí, creo que la jugabilidad es muy similar a la del arcade original. He invertido muchísimo tiempo en lograr una experiencia jugable lo más parecida posible al arcade. Tenía que ‘sentirse’ como el original y creo que he hecho un buen trabajo al lograrlo.

Toni Gálvez nos comentaba también que habías incluido algunos samples de sonido reproducibles con una tarjeta Moonsound, y que el juego utiliza música FMPac… Todo esto suena muy bien, y nunca mayor dicho.

Pues sí, he utilizado otra herramienta que me ha gustado mucho y que sirve para convertir ficheros midi al formato FMPac. Así que ripeé las canciones a partir de archivos MIDI que encontré en internet. Desgraciadamente no existe una herramienta que me permitiera convertir esos MIDI en el format Moonsound, y es por ello que al final utilizo la música FMPac, y los efectos de sonido en Moonsound, Por cierto, los samples también los encontré en Internet, en formato WAV, que fueron los que convertí a Moonsound en definitiva.

Algo que seguro que le interesa a mucha gente que nos lee… ¿En qué formato planeas distribuir el juego? ¿Podría convertirse en el juego más grande lanzado para el MSX?

Si el juego llega a lanzarse, sera una ROM de 2mb asc8, o una de 4mb asc16. Ahora mismo casi alcanza los dos megas, pero lo cierto es que no le he metido compresion practicamente a nada.

Si todo va bien, ¿cuando crees que podrías ternerlo terminado? ¿Considerarias pues publicarlo en format físico?

La verdad es que no lo se… ¡me he cansado del juego! Pero si llegamos a publicar el juego será de forma gratuita y en formato ROM.

Estaremos atentos. Muchas gracias Bart, y sigue con tu gran trabajo por favor.

¡Gracias a vosotros!

Gracias a Toni Gálvez por proporcionarnos el contacto de Bart, y al propio Bart por dejarse entrevistar y embarcarse en un par de proyectos maravillosos para el MSX. Finalmente cedió el testigo a un grupo de desarrolladores.

ENTREVISTAMOS A JUAN JOSÉ TORRES

Por: David

Juan José Torres (Juanjo), es un entusiasta de la imagen renderizada en 3D, y fruto de su impresionante trabajo son algunas de las espectaculares imágenes realizadas por ordenador que acompañan este artículo. Cuando nos encontramos en la última edición de RetroMadrid quedó claro que a ilusión y trabajo duro no le gana nadie, y él mismo se prestó a colaborar con RetroManiac con sus creaciones.

En primer lugar nos encantaría que por favor te presentaras a nuestros lectores

Me llamo Juan José Torres y llevo tres años trabajando intensivamente con Blender 3D y soy lo que en el mundillo del grafismo digital llamaríamos un generalista 3D, aunque las áreas de iluminación y creación de materiales es donde me suelo concentrar más. Todo lo relacionado con mis trabajos en 3D puede verse en el blog www.minimaexpresion.es

¿Desde cuándo llevas disfrutando de los videojuegos y cuáles son tus sistemas y juegos preferidos?

Pues entre mis primeros recuerdos relacionados con los videojuegos están inevitablemente las recreativas, que llegaron al gran público mucho antes que los videojuegos domésticos e inicialmente no era raro verlas incluso en los bares. Recuerdo fracasar miserablemente al Jail Break, Side Arms o Ghosts'n'Goblins. Antes de entrar en contacto con mi primer ordenador, también llegó a mi casa una de aquellas tantas consolas sin marca que incluían un clon del Pong y varios juegos más con mecánicas y gráficos similares.

Entonces llegaron las clases de informática a mi colegio como actividad extra escolar y me apunté sin pensarlo. El aula de informática consistía en una sala con una docena o así de MSX Philips VG8020, con los monitores de fósforo verde y cargadores de cinta New Media Systems que Philips solía ofrecer junto con ese modelo. Las clases consistían en esencia en aprender a programar en BASIC, pero de vez en cuando el profesor, que era un chico joven que el colegio había contratado exclusivamente para dar las clases de informática, nos traía algunos juegos para que los probásemos durante la última media hora de clase. Recuerdo un sábado por la mañana que el profesor al comenzar la última media hora de clase, sacó de su mochila una pequeña cajita de plástico negro con una etiqueta bastante llamativa. Se acercó a uno de los ordenadores, abrió la pequeña cubierta de plástico negro de la izquierda cuya utilidad hasta ese momento yo desconocía e insertó la pequeña caja de plástico negro. En el momento en el que encendió el MSX llegó a mi vida un concepto nuevo, el cartucho de videojuego, y dos palabras se grabaron para siempre en mi mente: Nemesis y Konami.

Más adelante mi hermano y yo empezamos a 'acosar' a mi padre con la idea de tener un ordenador en casa. Poco a poco nuestra petición fue calando y empezamos a fantasear con nuestro futuro ordenador para las siguientes navidades, aunque nunca llegamos a pedir un modelo concreto, ya que por aquel entonces ya habíamos probado también en casa de un vecino el Amiga 500, ordenador espectacular que nos había dejado obnubilados. Sea como fuere, mientras mi hermano y yo soñábamos con tener en casa alguno de los ordenadores que habíamos probado hasta ese momento, mi padre consultaba la compra con un vecino que andaba metido en el mundillo de la informática "seria", de modo que cuando llegaron aquellas navidades en las que desempaquetamos nuestro primer ordenador, lo que encontramos para nuestra sorpresa no fue un Amiga, ni el más modesto MSX o alguno de sus primos de 8 bits, sino un IBM PC XT clónico (en aquella época los llamábamos 'compatibles', que sonaba un poco menos feo) con una tarjeta CGA y un monitor de fósforo ámbar. Pasada la sorpresa inicial, y con el paso del tiempo, la experiencia fue mejorando, hasta el punto de que me considero más cercano a la generación del PC que de la de los 8 bits, pero eso sí, aquí en confianza y entre nosotros, aquellos primeros meses sin otra cosa con la que jugar que el Decathlon de Microsoft, Sopwith y Alley Cat fueron bastante durillos. Luego llegarían la EGA y el monitor a color, junto con joyas como Civilization, Master of Orion o Secret of Monkey Island y todo se volvería más rico y complejo.

¿Crees que ha cambiado algo con respecto a los videojuegos en la actualidad?

Menuda pregunta, necesitaría un artículo completo para describir todo lo que creo que ha cambiado respecto a los videojuegos. Desde la forma de crearlos, pasando por su distribución y el público (o públicos) a los que van dirigidos y la percepción del propio videojuego… todo ha cambiado.



Lo que ahora definimos como un “pequeño equipo indie”, antes era el tamaño estándar de un equipo desarrollo. A veces incluso ves los créditos de algunos juegos independientes y encuentras más gente que toda la plantilla de programadores y grafistas de Topo en su mejor momento. La segmentación actual de públicos objetivo por franjas demográficas también me llama poderosamente la atención. Antes, si descontabas los juegos educativos para niños, la única distinción que veías era la que venía implícita en el género del juego.

La distribución digital también está cambiando mucho el panorama. La última vez que pasé por un Corte Inglés, la sección de videojuegos era algo bastante más reducido de lo habitual y bastante desangelado, y lo mismo me ha sucedido en otras grandes superficies donde antes el videojuego ocupaba más espacio. Esto, unido a la decadencia de las tiendas especializadas en una industria que mueve el dinero que mueve el videojuego para mí es un síntoma claro de que la gente empieza a adquirir juegos por otros canales. Yo mismo soy usuario de GOG y Steam y hace tiempo que no compro un juego si no es mediante una de esas dos plataformas.

Tal y como yo lo veo, el hecho de que el videojuego se haya convertido en un fenómeno masivo capaz de mover más dinero que el cine y la música juntos, es lo que ha traído consigo todo esto, así como un cambio de percepción del videojuego. ¿Por qué se ha vuelto tan masivo? Supongo que porque existe ahora una primera generación de adultos que han vivido casi toda su vida en contacto con el videojuego, y pronto habrá toda una generación de ancianos de la tercera edad que recordarán con ojos nublados por la nostalgia la vez que escaparon del castillo de Wolfenstein, o aquella otra en que pilotaron un caza estelar en Wing Commander, o tal vez cómo se convirtieron en los amos de la calle junto a su hermano en Double Dragon.

Tus renders del MSX son fantásticos. ¿Qué técnicas empleas para producirlos? ¿Tienes algún referente o autor preferido en esto de la imagen por ordenador en 3D?

Gracias. La técnica es bastante estándar, y comienza por la recopilación exhaustiva de referencias gráficas del material a reproducir. Con esas referencias a mano, modelo cada uno de los diferentes objetos en Blender. A partir de esas mismas referencias creo en Gimp las texturas de los logos y los textos impresos. Las texturas de desgaste las creo dentro del propio Blender, ya que permite pintarlas mientras están proyectadas sobre el propio objeto. Una vez que están completadas las fases de modelado y texturizado empieza la fase de iluminación y creación de materiales foto-realistas, que realizo también dentro









Otros trabajos. Junto a estas líneas una pequeña representación de otros trabajos de Juanjo que podéis apreciar en su web: **www.minimaexpresion.es**



de Blender utilizando su motor de renderizado, Cycles. Probablemente sea esta la fase más decisiva a la hora de obtener un resultado final creíble, y Cycles lo facilita muchísimo gracias a tres características: la primera es que me permitirme ver en tiempo real el resultado de los cambios que hago, como la reubicación de luces o los diferentes ajustes de cada material; la segunda, que Cycles es un motor de renderizado "físicamente correcto" basado en la técnica de path tracing, en el que la iluminación foto realista es relativamente fácil de obtener; y la tercera es el hecho de que Cycles me permite acelerar el proceso de renderizado al utilizar mis GPUs en lugar de la CPU como dispositivo de computación, lo que en mi caso me permite obtener resultados con la séptima parte del tiempo de espera que motores tradicionales.

Sobre mis referentes, como supongo que mucha gente más, una de mis inspiraciones al meterme en este mundo fue Pixar, aunque para mi gusto se ha diluido bastante el espíritu de la empresa con títulos recientes como Cars 2 y Monsters University. Dos referentes que sí siguen siendo bastante importantes para mí desde que comencé son los autores de dos libros elementales para cualquier persona interesada en crear 3D: Modelado Digital de William Vaughan e Iluminación y Render de Jeremy Birn.

¿Cuáles son tus próximos proyectos? ¡Si es que puedes hablar sobre ellos claro!

Pues actualmente estoy trabajando en los efectos especiales de un cortometraje de imagen real. De momento no puedo mostrar nada, ya que el cliente me ha solicitado discreción hasta que el corto se estrene. Después de ese proyecto me gustaría recuperar la idea para un proyecto de videojuego en 2D con perspectiva isométrica. La idea es que sea una aventura con un robot como protagonista y con gráficos ligeramente pixelados (no, no es un remake de Alien 8). Los recursos gráficos serían bitmaps prerenderizados en Blender, pero con una paleta reducida de colores y una aproximación a la estética de cómic. De momento ya he creado una versión inicial de lo que sería el proceso de creación de dichos recursos utilizando varios tipos de filtrado de imagen. Aunque está todo en el aire, la verdad es que sí me gustaría intentar crear un videojuego al menos una vez en la vida.

ENTREVISTAMOS A TONI GÁLVEZ

Por: Juanma

Entusiasta de lo audiovisual, desde que TRON demostró lo que podía hacerse con gráficos por ordenador no paró hasta que en 1992 consiguió hacer sus primeros renders en una Amiga 500. Artista del pixel, 3D, efectos de sonido, videoproducción y algo de música, Toni ha dedicado gran parte de su vida a hacer videojuegos en compañías como Bit Managers. Entusiasta del MSX y el resto de la escena retro, nos sigue sorprendiendo con producciones como la impresionante conversión de Uridium para el estandar japonés...



Se lo tenemos que preguntar a todos ¿cómo fueron tus inicios con el MSX a nivel de usuario?

Bueno, allá por el año 1988 yo apenas me había comprado un Spectrum, fue cuando fui a casa de un amigo donde vi el MSX, él tenía un Sony HB-101p, que con sus humildes 32k no podía cargar casi nada, solo veía juegos muy simples que compraba en el kiosco, pero meses más tarde, cuando estuve en el Instituto, otro amigo mío me prestó su Philips 8020, me dejaron el Nemesis, Salamander y Nemesis 2, y entonces me quedé maravillado con su jugabilidad, su música y sus gráficos. Años más tarde conseguí un Toshiba HX-10, donde recuerdo que me acabé el Nemesis, le di 2 vueltas al juego.

¿Actualmente conservas alguno? ¿O has comprado alguno a posteriori por puro coleccionismo?

El Toshiba lo perdí en el 99 (cosas de la familia, ya sabéis lo que les gusta tirar cosas). Estuve desde el año 1999 hasta 2007 sin MSX (muchas gracias a que existe BlueMSX y OpenMSX). Ahora tengo un MSX Daewoo DPC-200, un Philips 8020, dos Sony HB-20p, un Sony HB-102p, un Philips 8280 (MSX2) y un Panasonic WX (MSX2+). Me encanta coleccionarlos y los pongo para echarme unas partidas a menudo.

Te dedicas sobre todo al tema gráfico. Coméntales a nuestros lectores las capacidades gráficas de cada modelo de MSX.

Bueno, voy a intentar no hacerlo muy largo, aunque es casi imposible. En el MSX1: El VDP es un TMS-9918/9928/9929 (es un procesador además de chip de video); 16k de Vram; Modos gráficos Screen 0, 1, 2, poseen paleta fija de 16 colores a 256x192. Un color para usarlo para superimposición, mezclar una imagen externa con la del chip de vídeo, por lo tanto el número de colores reales es de 15. Máximo se pueden poner dos colores en una línea horizontal de 8 pixeles (ampliable usando sprites o trucos de intercambio de imágenes). Por otro lado el modo Screen 3, posee los mismos colores pero con 64x48 pixels de resolución. Sprites de 8x8 o 16x16, tamaño x1 o x2, Máximo 32 sprites en pantalla (ampliable con programación) 4 sprites en línea, 1 color a elegir de los 15. No hay soporte de scroll por hardware, todos los movimientos de pantalla hay que hacerlos o bien repintando la pantalla cada frame o cambiando el set de caracteres (en algunos casos hay problema para hacer un scroll a todo color).

En cuanto al MSX2. El VDP en este caso es un Yamaha 9938 (posee funciones de copy, relleno, dibujado de líneas, blitter incorporado) Posee los modos gráficos del MSX1 (retro compatibilidad) pero en Screen 0 podemos elegir hasta 80 columnas y colores de la paleta de MSX2. 128k de Vram en la mayoría de los modelos. Se pueden elegir los colores de un total de 512 colores de paleta. Screen 4, como Screen 2 pero con posibilidad de cambiar la paleta y más espacio disponible en memoria. Screen 5, aquí podemos disponer de 4 paginas de memoria de 256x256 (una de ellas es la visible en pantalla). Pudiendo disponer de 16 colores de un total de 512, podemos dibujar y poner los colores libremente por la pantalla, sin restricciones. Resoluciones 256x212 y 256x424 (entrelazado).

Hay muchos modos más. Screen 7, igual que el 5 pero disponemos de una resolución de 512x212 o 512x424 (entrelazado). Tenemos dos páginas en memoria, la visible y la oculta para trabajar.

Se pueden utilizar 32 sprites en pantalla (ampliable en número mediante trucos), de 1 color diferente por cada línea horizontal, a elegir de la misma paleta que tenemos escogida para el fondo. De tamaño 8x8 y 16x16, a tamaño x1 o x2, máximo 8 sprites en línea horizontal. Podemos usar 2 sprites para crear un personaje con mas colorido, pudiendo usar 3 colores diferentes en cada linea horizontal (para ello tenemos que ordenar los colores de la paleta de una forma determinada), al usar 2 sprites para hacer 1, tenemos máximo 4 en línea horizontal (ampliables en numero con rutinas de parpadeo). Screen 8, en este modo tenemos una paleta fija de 256 colores, al igual que Screen 7, tenemos solo 2 páginas, una visible y otra oculta para trabajar. Los sprites pasan a tener una paleta fija que es un poco rara, con colores muy básicos. Tenemos las mismas limitaciones de sprites que en los otros modos de MSX2 mencionados. 256x212 o 256x424 (entrelazado). Por último Screen 9, es un modo que se usa en los ordenadores coreanos para almacenar los caracteres de su escritura.

HABLANDO DEL MSX1 TIENE LA VENTAJA DE TENER BUEN COLOR Y BUENA RESOLUCIÓN (PUEDE METER LOS 16 COLORES EN UN CARÁCTER DE 8X8), EN ESE ASPECTO ES EL MEJOR DE LOS CUATRO SISTEMAS. LOS SPRITES LE HACEN GANAR MUCHOS PUNTOS

MSX2 tiene soporte hardware para scroll vertical, luego tiene una función hardware que se llama SETADJUST que estaba hecha para centrar la pantalla en nuestro televisor, puede desplazar la pantalla 16 pixels en cualquier dirección, esta función se ha usado en múltiples

juegos y demos, se usa como una especie de scroll hardware, algunas veces se usan sprites para enmascarar los lados de la pantalla. Actualmente se ha descubierto una manera de hacer scroll horizontal en Screen 5 y Screen 8 a 60 imágenes por segundo, sin necesidad de malgastar sprites para enmascarar los bordes y dejando toda la CPU libre, rompiendo con las creencias de que MSX2 era incapaz de realizar un scroll horizontal con total suavidad.

En el MSX2+ el VDP es un Yamaha 9958. Posee los modos gráficos y características del MSX1 y MSX2, para preservar la compatibilidad con estos. Pero añadiendo soporte de scroll hardware en todas las direcciones. Así nos encontramos con los modos Screen 10, 11, 12499 colores en pantalla a la vez con codificación YJK mas 16 colores de una paleta de 512 colores RGB pueden ser usados. En un principio son modos similares pero se manejan diferentes desde Basic. Este modo es ideal para aplicaciones o juegos que necesiten pintar gráficos con 16 colores encima de una imagen digitalizada (Zone Terra por ejemplo). Screen 12, 19268 colores a la vez en pantalla con codificación YJK. (este modo es ideal para mostrar imágenes estáticas (con scroll tambien) y animación de video (EVA). Los modos del MSX2+ admiten sprites, con las mismas limitaciones que tienen los sprites de MSX2. El Turbo-R usa el mismo VDP que el MSX2+.





¿En este aspecto, qué pros tenía el MSX respecto de máquinas como el Spectrum, CPC o C64?

Hablando del MSX1, pues tiene la ventaja de tener buen color y buena resolución (puede meter los 16 colores en un carácter de 8x8), en ese aspecto es el mejor de los cuatro sistemas. Los sprites le hacen ganar muchos puntos. El cambiar un carácter con un byte le da una velocidad de pintado muy rápida.

¿Y qué contras podía encontrarse un desarrollador?

En MSX1, pues la falta de soporte de scroll hardware y solo 4 sprites en línea, quizás sean los mayores escollos con los que pueda encontrarse un programador. Pero no es un problema en si, se ha demostrado como salvar esos obstáculos (Salamander muestra más de 32 sprites en pantalla y hay juegos con scroll pixel a pixel a 50 fotogramas por segundo).

Metamos el dedo en la llaga. Las conversiones del Spectrum tal cual ¿encuentras algún motivo técnico para ello? ¿O más bien era un tema de costes/previsión de ventas de la versión MSX?

Tal y como tú dices, para muchas empresas era un problema por falta de tiempo y presupuesto hacer la versión específica para cada máquina, ahí sufrieron el MSX y el Amstrad CPC, venía el código con los gráficos del Spectrum y eso era lo que había. O eso o nada. Claro que desarrollar ciertos juegos en MSX1 es bastante complicado, por ejemplo, hacer un juego como Altered Beast, donde puedes llegar a tener hasta 10 personajes en la misma linea, de un tamaño grande (una media de 30x52), es lógico que no se puede hacer todo con HW sprites, entonces se debe de dejar los HW sprites para los personajes principales y pintar los enemigos como fondo, es ahí donde empiezan los problemas, para pintar los enemigos tienes tres opciones: Pintarlos con todos los colores que quieras, siguiendo la norma Screen 2 y moverlos de 8 en 8. Pintarlos con algún color pero siguiendo la norma Screen 1 (dos colores en un carácter de 8x8) los puedes mover al pixel, aunque aparecerá el efecto de "color clash" igual que en Spectrum; pintarlos en un color, pero ponerles dentro detalles usando sprites, se pueden mover al pixel, aunque también aparecerá el efecto de "color clash". En MSX1 siempre es complicado hacer juegos de plataformas, carrera o de estilo Hack&Slash con personajes grandes por el tema de la falta de HW sprites, hay unas pruebas de Ghost´n´Goblins que se hicieron usando solo HW sprites para todos los elementos móviles y no quedaba muy bien la verdad, se hubiera solucionado bastante bien usando HW sprites solo para el protagonista y balas, pintando los enemigos como fondo (soft sprites) se hubiera podido poner todo tal y como esta en el juego original, aunque los enemigos se movieran de 8 en 8 pixeles.

Si vemos ChaseHQ, comprobaremos que esta convertido desde el Spectrum, pero tiene un bonito efecto 3D con unos árboles bastante grandes, con lo cual es bastante difícil de reproducir en MSX si usamos más de dos colores para el fondo ¿Por qué? Pues porque si pintamos con



PLAYSONIQ, FRANKY Y GFX9000 FUNCIONAN EN CUALQUIER MODELO DE MSX2, 2+ Y TURBO-R, PROPORCIONABAN MEJOR SCROLL, MÁS SPRITES, MÁS COLORES, MÁS RESOLUCIONES, SOBRE TODO EL GFX9000, QUE PROPORCIONA UNA CALIDAD MUY SIMILAR A UNA SUPER NINTENDO.

color, además de que tendremos color clash, la velocidad de relleno de la pantalla será mucho menor, con lo cual el juego irá a velocidad de tortuga. En estos casos solo se puede poner una capa de color prácticamente estática, mover los gráficos pintando en dos colores, eso sí, los coches sí pueden tener más colorido añadiendo HW sprites sobre los coches. Lo mismo ocurre con WEC Le Mans, es un juegazo y tal como viene de Spectrum es quizás como mejor se puede hacer en un MSX1, aparte de poder añadirle color a los coches. Se podría hacer como el Hyper Rally, pero entonces estaría muchísimo mas limitado en movimiento.

Pero claro, el propio MSX no era solo un modelo ¿qué diferencias se encuentran entre el MSX, MSX2, MSX2+ y MSX Turbo R?

Entre los MSX1, MSX2 y 2+ las diferencias eran sobre todo gráficas y sonoras (gracias a FMPac, Music Module o Moonsound). Si tenías un MSX2 o 2+, era como tener casi una maquina de 16bits, capaz de competir en calidad grafica con AtariST y Amiga (aunque los ordenadores de 16bits tienen una capacidad mas rápida de relleno de pantalla y cálculo). El Turbo-R tiene una mayor potencia de calculo gracias a su R800 (que va a 28,6 Mhz, ampliable a 40 Mhz cambiando el cristal de cuarzo), un canal de PCM que unido al FMPac dotaba al ordenador de mayor calidad sonora, aunque todavía está por demostrar hasta donde puede llegar el último de la familia de los MSX.

Para terminar de aclararnos vamos a hablar de los cartuchos de expansión gráfica. En cierto modo el MSX era como un PC al que podían añadirse cartuchos que podrían ser el equivalente en su tiempo a las posteriores gráficas aceleradoras. Habla a nuestros lectores de los cartuchos de ampliación gráfica que tienen a su disposición.

Actualmente hay tres expansiones graficas: GFX9000, Playsoniq y Franky. GFX9000 tiene un montón de nuevos modos gráficos, con paleta de 32 mil colores y resoluciones que van desde 256x212 a 640x480 (hasta hay una de 1024x212 que está indocumentada). De 4 a 32768 colores a la vez en pantalla, uno o dos planos de scroll en modo carácter, 125 sprites con 16 en línea y 512k de VRAM. Un chip que ASCII y Yamaha anunciaron como VDP 9978 (tenia compatibilidad con los modos gráficos de todos los MSX) iba a llevarlo el Turbo-R, pero que al final a éste por desgracia le pusieron el 9958. Más adelante salió el chip V9990 (que no era más que el 9978 sin los modos de compatibilidad con los MSX anteriores). Sunrise en 1994, decidió hacer un cartucho con este chip para el MSX2, 2+ y Turbo-R. Lamentablemente, que yo sepa, no existe ningún juego comercial para este cartucho. Playsonic y Franky son dos cartuchos que llevan implementado el chip de vídeo de la Sega Master System en un FPGA, se puede jugar a los juegos de esta consola en los MSX2, 2+ y Turbo-R. Además de nuevas características sonoras (SID, SCC, SCC+).

¿Cualquiera puede usarse en cualquier sistema?

Playsoniq, Franky y GFX9000 funcionan en cualquier modelo de MSX2, 2+ y Turbo-R. Proporcionaban mejor scroll, más sprites, más colores, más resoluciones, sobre todo el GFX9000 que es de una calidad muy similar a una Super Nintendo.

¿Había algún juego que, en caso de tenerlo lo usaba pero que podía jugarse sin ellos?

Lamentablemente hasta donde yo se, no lo hay.

¿Sustituían completamente las capacidades de la máquina o podían utilizarse conjuntamente?

Sustituyen la capacidad de la maquina, ya que tienen su propia salida de video independiente.

¿Eran en todo caso superiores a las capacidades “per se” de las máquinas o por ejemplo un MSX2+ por si mismo podría hacer alguna cosa superior a alguno de esos cartuchos?

GFX9000 supera en capacidad a cualquier VDP de la familia MSX, el chip de la Master System es muy similar al VDP 9958 en Screen 5, aunque está un poco mejor en sprites.



Repros, un polémico presente. Hay quien desprecia abiertamente las llamadas repros, versiones *customizadas* y actuales de presentación de juegos antiguos, pero no se puede negar que hay resultados admirables, como esta compilación en Flash.

¿Nos puedes comentar algunos juegos imprescindibles que aprovechen cada cartucho?

X-tazy es un juego que nunca se terminó. La demo demuestra algo de lo que es capaz el GFX9000. Para los Franky y Playsoniq no hay juegos exclusivos de MSX que aprovechen el chip en modo Master System, salvo los propios juegos de la consola que se pueden correr gracias a él.

Oriéntanos ¿hoy día es posible conseguirlos, qué le dirías al usuario que quiere conseguir uno?

El GFX9000 lo vendian en **Sunrise** (www.msx.ch/sunformsx/) aunque no tengo claro si actualmente hay existencias. El Franky y el Playsoniq, se venden en **Supersoniqs** (http://supersoniqs.com/projects/). Mi consejo a los usuarios, es que, a no ser que quieran, en el caso del GFX9000, desarrollar un juego para él, no vale mucho la pena porque no tiene apenas software, en cambio los Playsoniq y Franky están mejor porque tienen una librería muy extensa de juegos de Master System.

Hablemos de tu experiencia como desarrollador ¿qué trabajos has realizado para esta plataforma?

De momento he desarrollado Menace con mi amigo Roberto (K0GA) aunque tuvimos ayuda de Bifi y Guyver800, el juego se lanzó en cartucho para la MSXDEV de 2009. Para mi fue un hito conseguir dar la impresión de ver más de 50 colores en un MSX1 mediante el rápido intercambio de dos imágenes. Siempre me interesa de que el juego, además de que tenga buena jugabilidad, buenos gráficos y sonido, que tenga algo técnico que sobresalga de la media. Además, para un desarrollador, no hay nada mejor que demostrar lo que puede hacer su maquina, haciendo cosas que se creían imposibles, eso es lo que ayuda a engrandecer el sistema.

No es poco habitual descubrir hoy día que realmente las herramientas de trabajo originales no aprovechaban las máquinas para las que estaban pensadas ¿Cómo te llevas con sus herramientas? ¿Eran buenas ya las de la época o bien has tenido que utilizar alguna realizada hoy día o incluso te has planteado hacer alguna nueva?

Yo trabajo con TILED, Promotion, Lightwave 3D, AYFX, todas herramientas de Windows, el desarrollo cruzado da la potencia y la comodidad, permitiendo hacer cosas que hace años se pensaban imposibles. Yo he dibujado en Graphsaurus y no creo que vuelva a hacerlo, porque yo he evolucionado y necesito trabajar más rápido y con unas características que solo me dan los programas mas potentes en PC. Por ejemplo he realizado unos coches rotando 360º con 32 fotogramas, en vista isométrica, renderizandolo en 3D te da una calidad que pintando a mano seria imposible.

Desde el punto de vista de alguien que se conoce las tripas gráficas del MSX ¿qué juego te ha dejado impresionado, pensando en "cómo han hecho ésto" o "que gran trabajo se han pegado para conseguir ésto otro"?

En lo que concierne a MSX1, todavía me sorprende la increíble conversión del Salamander de Konami, es uno de los juegos que tiene

AQUEL REPORTAJE DE ÚLTIMA GENERACIÓN

CON EL FINAL DE MSX CLUB, EN DICIEMBRE DEL 91, VINO TAMBIÉN EL FINAL DE LAS REVISTAS "DE QUIOSCO" RELACIONADAS CON EL MSX

Empezó la memorable etapa de los fanzines, que cambió significativamente la relación de los usuarios con su MSX, y la relación entre los usuarios mismos, que eran quienes hacían y consumían dichos fanzines. Pero siempre se echaba de menos alguna aparición más del MSX en el papel revista de toda la vida. El espíritu reivindicativo al que tanto se hace referencia en este artículo tuvo su recompensa en junio del 95. Ese mes aparecía un reportaje especial sobre el MSX en la revista Última Generación, una ambiciosa publicación nacida para dar cabida a la incipiente era 32 bits, y de paso competir con los grandes medios generalistas, como Hobby Consolas y Super Juegos. En el número 4, y con el título "MSX, el estándar olvidado" –que ya por aquel entonces daba pistas de la condición de incomprendido del MSX y de su base de usuarios-, a lo largo de nada menos que diez páginas se repasaba el pasado y el presente del sistema. El reportaje era obra de Manuel Varela y de, aunque no aparece en los créditos, Rafa Corrales; artífices de lo que hoy se conoce como Retromadrid. En las posteriores reuniones de usuarios MSX que se celebraban en España, no era raro ver fotocopias grapadas del artículo, para ser leídas con una sonrisilla en la cara. Última Generación, a pesar de sus ambiciones, no tuvo una vida muy larga, y cerró al año de su primera entrega. La publicación puede descargarse al completo en **http://www.fasebonus.net/foro/index.php?topic=35944.0**

ENTREVISTAMOS A DANIEL CORREA

Por: Juanma



Ante todo, preséntate a los lectores. ¿Quién es Daniel Correa y a qué se dedica realmente?

Pues me llamo Daniel Correa como todos sabéis ya, nací en Bilbao hace 40 años y desde hace 15 años trabajo como piloto de Líneas Aéreas en Madrid, es por esta razón que de vez en cuando puedo acercar mis ordenadores MSX a países del continente americano dado que estas son las rutas que en la actualidad vuelo. En el plano personal estoy casado y con dos niños de 28 y 10 meses por lo que cada vez me resulta más difícil sacar el tiempo necesario para reparar/restaurar los ordenadores que posteriormente pongo en venta, si quiero que mi mujer no me pida el divorcio.

¿Cómo surgió tu pasión por el MSX?

Me acuerdo que todo empezó al finalizar séptimo de la antigua EGB (pero que lejos suena esto), mi regalo por haber aprobado todo con nota fue un ordenador personal y el destino quiso que el vendedor del Corte Inglés de Bilbao fuera un defensor del MSX y me condujo a comprar una unidad de esta querida norma. Ni que decir tiene que octavo de EGB fue un desastre académico por las horas dedicadas al nuevo amigo…

¿De qué modelo o modelos disfrutaste en tu infancia?

Mi primer modelo fue un MSX1 Philips VG 8020, que incluía un pack de juegos y programas varios de ofimática de la época, por supuesto, todo en cinta. Tres años después con los ahorros de los trabajos que conseguía durante fines de semana y veranos me compre un flamante Philips NMS 8250. El pasar a disfrutar de un MSX2 con unidad de disco fue como el saltar a otra dimensión.

¿Cómo te hacía sentir el famoso tema de los 'ports' fusilados desde el ZX Spectrum y que, al menos fuera de las desarrolladoras japonesas, apenas se exprimiese el estándar?

Lo de las conversiones de Spectrum siempre me puso de los nervios, ya que si hubiera querido juegos de Spectrum me habría comprado uno. Todos mis colegas de pandilla teníamos MSX y éramos detractores acérrimos de cualquier conversión de este tipo. También cabe destacar que en el panorama español hubo algún juego de mucha calidad y que incluso debería haberse comercializado en Japón, vienen a mi mente títulos como La Abadía Del Crimen, Goody, Colt36…

En cuanto alguien busca un MSX y quiere calidad y garantías, no tarda en surgir tu nombre ¿qué te hace sentir eso?

La respuesta no es otra que satisfacción por el hecho que se aprecie mi trabajo y dedicación.

más movimiento en pantalla (mucho más que los juegos que se suelen desarrollar hoy en día). Otro que me gusta mucho es Retaliot (un *homebrew* aparecido en la MSXdev'09), en este caso por la increíble música del menú y el movimiento que tiene todo el juego, con su scroll súper suave, al pixel.

Y ya por último ¿tienes algo entre manos, o en mente para el futuro que te gustaría hacer en el MSX?

Actualmente estoy ayudando a Nestruo con el World Rally, también tengo una cosilla entre manos con Artrag, que si sale bien saldrá un juego muy chulo para MSX1. Para MSX2 tengo un par de proyectos que voy haciendo con amigos, poco a poco.

Nada más, muchas gracias por atendernos.

Muchas gracias a vosotros.

LA ALTERNATIVA DE LOS PORTS

EL MSX, AUNQUE TUVO UNA CONSIDERABLE CANTIDAD DE JUEGOS, TUVO ALGUNAS CARENCIAS. O, MÁS BIEN, SONORAS AUSENCIAS. POR UN LADO, EL HECHO DE SER UN ORDENADOR JAPONÉS LE PRIVÓ DE CIERTOS TÍTULOS EUROPEOS, YA QUE NO TODOS LOS JUEGOS OCCIDENTALES TUVIERON VERSIÓN MSX NI MUCHO MENOS.

Por otro lado, la cantidad de plataformas conviviendo en Japón durante la vida del MSX hizo que también se quedara sin algunos juegos emblemáticos, sobre todo versiones de recreativas. Pero el tiempo lo cura todo. La longevidad del MSX está posibilitando que algunas de esas "cuentas pendientes" acaben por saldarse, décadas después. Uno de los ejemplos más llamativos es el de Street Fighter 2. El mítico juego de Capcom tuvo alguna que otra versión MSX, como la aparecida en Brasil o en forma de juego amateur en la revista MSX Fan, pero por fin tenemos una versión "como Dios manda". Inacabada, eso sí -esperemos que a su autor, responsable también de Manbow 2, no le fallen las ganas de acabarlo-, pero más que digna, sencillamente sorprendente, para ser un juego de MSX2 con aspecto de máquina superior. Y con toda la jugabilidad intacta. Otro ejemplo son las versiones de Slotman, que retoca las de Spectrum para que carguen en los MSX, como Ghosts´n´Goblins. Lo propio hizo Muffie con algunos grandes juegos de Konami para Colecovision. El caso de Muffie además trae a colación un interesante y reciente proyecto. Ya se han distribuido los primeros 60 cartuchos recopilatorios de sus conversiones de Coleco y SG-1000 para MSX, con paleta ampliada y otras mejoras. El cartucho, con un acabado y una presentación impecables, contiene además una sorpresa muy agradable. En esta edición intervienen Toni Gálvez, Artrag y John Hassink, que también están detrás de otro no menos jugoso proyecto: la versión MSX1 del legendario Uridium, presentado en la última MSXdev y que ya podréis disfrutar junto al resto de juegos presentados.



¿Cómo comenzaste con el tema de conseguir éstos aparatos, incluso desde Japón, y restaurarlos?

Todo empezó al desempolvar de nuevo mi viejo NMS8250, el monstruo volvió a ser liberado y se apoderó de mí. Enseguida empecé a buscar cosas por internet relacionadas con el MSX, descubrí los foros, las subastas en Japón y no dudé en hacerme con el sueño de todo aficionado al MSX, que no es otro que un Panasonic FS A1 Turbo R GT. Lo que en un principio se iba a quedar en sólo un ordenador acabó siendo una obsesión.

¿Cómo es el proceso de adquisición? ¿Buscas cosas concretas o simplemente tienes lugares que frecuentas en busca de cualquier MSX con potencial?

El proceso de adquisición por mi parte es muy simple. Navego por Yahoo Auctions en busca de cosas para mi colección personal, pero también adquiero unidades que sé que tienen buena salida en el mercado para sufragar el costo que supone el envío desde Japón y los gastos de aduanas de las unidades que compro para mi colección, en una palabra procuro que el vicio no me salga escandalosamente caro. Estas unidades, a menudo, llegan en un estado lamentable pero gracias a la práctica, a tutoriales de otros usuarios y cierta maña conseguida a través de ensayos y errores consigo recuperar casi el 90% de lo que me llega. El otro 10% queda para repuestos de futuras adquisiciones.

¿En qué consiste el proceso que llevas a cabo desde que te llega un ordenador hasta que lo consideras listo para ofrecer al usuario?

Lo primero tras desempaquetarlos es comprobar que funcionan, ya que si no lo hacen los dejo aparcados para el final, tras esto viene el desmontaje completo. Placa base, teclado, transformador quedan por un lado donde les doy con aire a presión y/o una brocha para quitar el polvo. Por otro lado todas las partes plásticas son lavadas bajo el grifo con agua jabón y un cepillo de cerdas. Tras esto suelo pasar a ampliar la memoria de las unidades MSX2+ y reparar las unidades de disco, luego vuelvo a montar todo a la inversa. Al completar el proceso de montaje hago unas pruebas de funcionamiento, los fotografío para publicar los anuncios y los almaceno hasta que los ordenadores encuentran un nuevo hogar.

Sabemos que las disqueteras son un componente con una vida limitada ¿qué tipo de mantenimiento les aplicas, en caso de hacerlo, y qué consejos puedes darle a los usuarios presentes y futuros para salvaguardarlas?

El mejor mantenimiento de una unidad de disco es alejarla del polvo, especialmente los cabezales de Lectura/Escritura. La mayor parte de las unidades de disco de los MSX2 de Philips y Sony mueren por el polvo acumulado ya que carecen de cualquier plástico en su ranura de entrada que proteja a la unidad de disco de la libre ingesta de este. Por ello es importante que siempre que no se usen utilizar el disco plástico de protección que venía con ellas de origen.

En cuanto a las FDD con polea (todas las de Panasonic y alguna de Sony) la goma de las poleas acaba deteriorándose con el tiempo lo que nos lleva a tenerla que cambiarlas si o sí. Por lo que recomiendo hacerse con alguna goma extra y conservarlas en un pequeño tarrito o bolsa pequeña de congelados con polvos de talco que las cubra por completo, para que cuando llegue el momento podamos instalarlas sin problemas de deterioro debido al almacenaje.

EN TRES AÑOS HE ATESORADO MUCHAS COSAS, ALGUNAS CREO QUE INÉDITAS EN EL PANORAMA DEL COLECCIONISMO DEL MSX (AL MENOS A NIVEL NACIONAL). TODOS LOS ARTÍCULOS QUE COLECCIONO HAN DE ESTAR COMPLETOS, CAJAS, MANUALES, CABLES...

¿Es una disquetera algo que se pueda mantener toda una vida con algún pequeño arreglo “estándar”? ¿Se le puede acoplar una de Pc llegado el caso?

Las averías simples como el cambio de la polea no dan mucho problema, ahora bien en el caso de las unidades que careciendo de polea dan error si tras limpiar los cabezales de lectura/escritura y Limpiar/engrasar los engranajes de los motores de arrastre de los cabezales no conseguimos que lean correctamente poco más se puede hacer. Ya sólo nos quedaría intentar adaptar una de PC, las mejores para este propósito, bajo mi punto de vista, son las de Samsung que con poco trabajo se adaptan al MSX.

Uno de los añadidos seguramente más jugosos es el ampliar de forma interna la memoria de los MSX2+ de 64ks a 256 o incluso 512 ¿Nos comentas qué aplicaciones tiene dicha mejora? Es decir ¿para qué recomendarías tener 256 o 512ks de memoria en un MSX2+?

La ampliación de memoria interna a 256K o 512K no sería necesaria si sólo utilizásemos software original MSX. Casi todo el software original de MSX fue diseñado para que funcionara en ordenadores con 64K de RAM, que es la máxima cantidad de RAM que un MSX puede manejar sin utilizar un "Mapeador" de memoria. Como casi todos utilizamos software copiado es necesario que este sea cargado en su totalidad en la RAM del ordenador antes de iniciar su ejecución. Por ejemplo en los juegos Mega ROM necesitaremos como mínimo 128K para este propósito y como máximo se necesita 512K que era lo que utilizaba el juego Solid Snake de Konami.

¿Hay algún motivo por el cual no todos los modelos van con la opción de ampliar a 512ks?

El tema de las ampliaciones viene dado por que la máquina en cuestión tenga un "Mapeador" de memoria interno o no, todos los MSX2+ lo tenían ya que era parte de sus especificaciones de diseño por lo que ampliar sus memorias es algo más o menos sencillo. El que en algunos modelos sea 256 o 512 viene marcado por el tiempo y cantidad de soldaduras que habría que dedicar para conseguir una u otra cantidad de memoria. En los MSX1 o 2 hay que crear ese "Mapeador" de memoria y esto exige mucho conocimiento, destreza y paciencia ya que hay que establecer decenas de nuevas conexiones que generan mucho trabajo.

Bueno, debemos preguntarlo. ¿Hasta dónde llega tu dominio del japonés y a qué se debe? ¿Tal vez algo como el propio MSX y los grandísimos juegos de Konami te hiciese, ya desde pequeño, poner el ojo en dicho país y su cultura?

Aunque pueda sonar extraño y a diferencia de otros apasionados del MSX mi conocimiento del japonés, por desgracia, es nulo. Aunque esto no me ha impedido que admire su cultura y valores respeto, tradición, orden… Así como otras cosas más prosaicas tales como sus productos tecnológicos, video juegos, dibujos animados….

Por último. Seguro que más de uno tiene curiosidad ¿alguien como tú qué aparatos atesora para uso propio?

En tres años he atesorado muchas cosas, algunas creo que inéditas en el panorama del coleccionismo del MSX (al menos a nivel nacional). Todos los artículos que colecciono han de estar completos, cajas, manuales, cables y es aquí donde la cosa se convierte en una misión imposible en algunas ocasiones. Poseo casi todos los artículos del catálogo comercial MSX de la marca National/Panasonic (impresoras, Lectores de Casete, Mouse, Joysticks, Scanner, Modem, Cables RGB…)

También estoy completando el catálogo de ordenadores de Philips y de Sony. Además de poseer varias unidades de Sanyo y Casio.

En cuanto a software estoy muy orgulloso de mi colección completa de juegos editados en formato LASERDISC y del catalogó comercial de KONAMI a falta este último de alguna versión editada bajo título de Casio y de tres juegos editados en formato EU MINI. Aunque algún día espero poderlos encontrar.

Mi sueño sería poder crear algún Blog donde colgar fotos, videos, características de todo lo que atesoro para poder compartirlo con mis colegas de hobby, pero como ya he venido comentando ahora no tengo tiempo…

Nada más que agradecer tu disposición y que posibilites con tu trabajo que mucha gente pueda conseguir uno de estos aparatos con ciertas garantías.

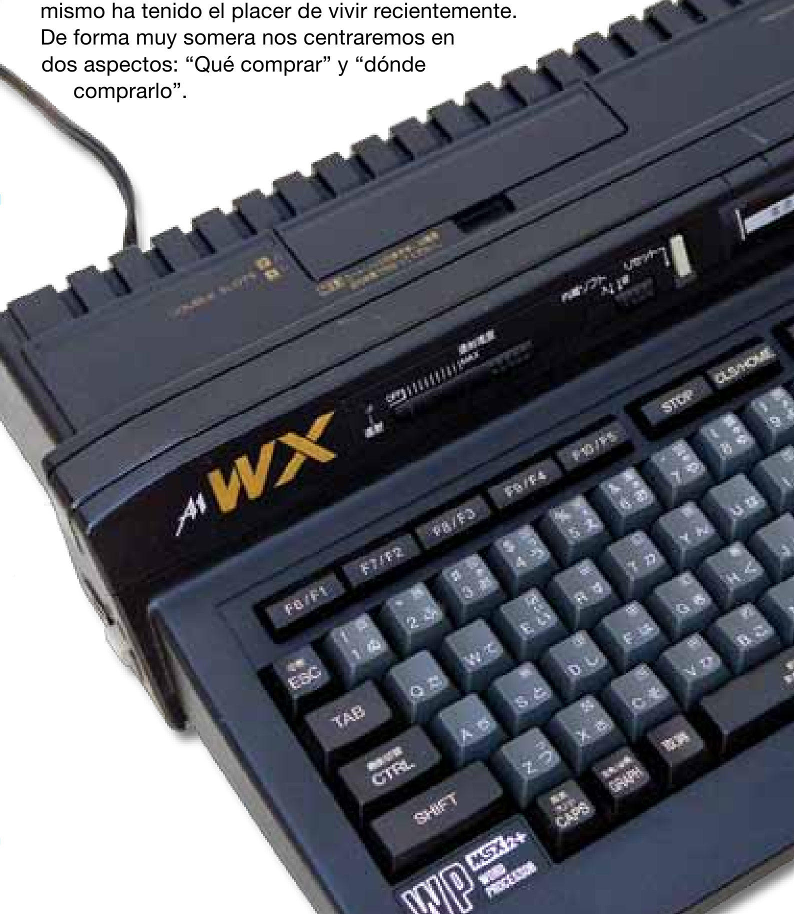
GUÍA IMPRESCINDIBLE DE COMPRAS

Por: Juanma

Hacer una guía para la compra de un MSX no es tarea fácil, por el simple y evidente hecho de que al ser un estándar libre hay multitud de modelos. Unas veintisiete marcas fabricaron ordenadores MSX, en sus cuatro variedades (MSX, MSX2, MSX2+ y MSX Turbo R), y de hecho lo normal era hacer incluso varios modelos de cada variedad llegando por ejemplo a los seis distintos MSX2 que fabricó Philips (VG-8235, NMS-8245, NMS-8235, NMS-8250, NMS-8255, NMS-8280), demasiados tal vez para el novato que se atreve a dar el salto de los emuladores a querer tener una máquina real en sus manos por nostalgia, coleccionismo, simple amor a lo retro o cualquiera que sea la causa. Igual en su infancia disfrutó de uno de éstos aparatos pero es también posible que no supiese muy bien lo que tenía entre manos y se dedicó a recibirlo de sus padres -si eres uno de esos casos, deja de leer ahora mismo, llámalos y diles que les quieres- y a disfrutarlo.

Pero hay que verlo en positivo, no son demasiados, más bien hay variedad para elegir, para adaptarse a todos los gustos. El mejor MSX que puedes comprar no es el mismo para todos, cada uno debe descubrir cual es su MSX ideal.

Por tanto haremos de ésta sección algo con intención escueta, directa y muy personal, basada en la reciente experiencia que el redactor que ocupa vuestros valiosos minutos ahora mismo ha tenido el placer de vivir recientemente. De forma muy somera nos centraremos en dos aspectos: "Qué comprar" y "dónde comprarlo".





VALE, QUIERO UN MSX... ¿CÚAL ME COMPRO?

Como ya hemos comentado ésto es algo muy personal, digno de un viaje iniciático o una temporada perdidos en la isla de "Perdidos" para poder descubrir ese MSX con el que eres uno, ese que está hecho para ti y satisface tus necesidades. Tan solo vosotros mismos podéis dar respuesta a esta peliaguda cuestión, pero la cantidad y variedad de configuraciones aconsejan tomárselo sin prisas, leyendo mucho y preguntando. Comenzando por el artículo al que acompaña ésta pequeña miniguía y siguiendo por los canales habituales. Desde RetroManiac nos limitaremos a sugerir, por no dar una larga lista de foros, tan solo dos donde podéis encontrar gente de confianza que os va a ayudar en la medida de sus posibilidades a encontrar qué modelo se ajusta a lo que buscáis. Tanto MSX.org como FaseBonus son más que unos foros y desde aquí os recomendamos que naveguéis y paladeéis todos sus apartados, pero para el efecto que nos ocupa ahí tenéis directamente dónde acudir para resolver las dudas que os hayan podido quedar tras la lectura de nuestro artículo y poder preguntar por modelos concretos.

No obstante, no sería un buen guía por éste viaje iniciático que os he comentado, si no os diese al menos unas pequeñas pautas grosso modo. Lo primero que tenéis que tener en cuenta es que no necesariamente el más caro, mas potente y más equipado tiene por qué ser vuestro MSX ideal. Por poner un ejemplo y a título personal este redactor va a omitir en la ecuación los **Turbo R** y los **1chipMSX** por ser difíciles de encontrar y caros de conseguir para lo que ofrecen con respecto al resto de modelos. Por supuesto está en vuestra mano considerar adecuado conseguir uno de esos dos aparatos si tenéis algún motivo concreto, que por supuesto que hay motivos que pueden hacer válida su adquisición. Tened en cuenta no obstante que si bien el Turbo R debería ser compatible con todos los juegos de **MSX, MSX2 y MSX2+** a pesar de su diferente arquitectura interna respecto a los modelos anteriores, en el caso de no estar cierto juego programado siguiendo las reglas del estándar, podrían darse incompatibilidades, como parecía ocurrir con ciertas cintas europeas. En el caso del 1chipMSX, podéis encontraros con una contraprestación al utilizar un teclado normal. Si queréis disfrutar vuestro 1chipMSX con un teclado como si de un MSX original se tratase debéis utilizar un teclado NKRO (No Key Roll Over). Este tipo de teclados son de gama media/alta y si queréis utilizar uno antiguo, de puerto PS2, tened en cuenta que debe ser mecánico pues ninguno con membrana parecía tener dicha propiedad. Dicho





LO PRIMERO QUE TENÉIS QUE TENER EN CUENTA ES QUE NO NECESARIAMENTE EL MÁS CARO, MAS POTENTE Y MÁS EQUIPADO TIENE POR QUÉ SER VUESTRO MSX IDEAL

lo cual, las modestas recomendaciones del que escribe estas líneas son:

Comprar un MSX normal si es vuestro primer MSX, tenéis un presupuesto muy ajustado, no conocéis mucho ni el ordenador ni su catálogo y no estáis muy seguros de qué os vais a encontrar ni si realmente os llegará a apasionar. Hay mucha variedad donde elegir si bien al ser la versión más básica si me atrevería a recomendar al menos un MSX de "gama alta" como el MSX SONY HB75P, por un lado, porque ya que vas a tener un MSX al menos que sea algo decente que no se te quede corto demasiado pronto, y puedas disfrutarlo un tiempo antes de dar el salto a un modelo superior; y también porque, seamos sinceros, si has llegado al punto de querer comprar un MSX original seguramente no busques "cualquier cosa" porque en tal caso te hubieses contentado con los emuladores.
Comprar un MSX2 si queréis tener ya algo más decente, con acceso a algunos de los mejores juegos como el afamado "SD Snatcher", scroll vertical por hardware y acceso a los cartuchos de mejora

gráfica GFX9000 que da unas capacidades similares a una SNES y el Frankie que es directamente el chip de vídeo de una Master System. Si el presupuesto no es tan limitado y podemos permitirnos uno y estamos convencidos de querer poder jugar sus grandes joyas es, seguramente, la mejor elección para el novato. Por poco dinero más podremos acceder a muchos títulos exclusivos y a todos los del MSX1. Hay que tener en cuenta que realmente fue de la mano del MSX2 cuando Japón realmente explotó el estándar. Además hoy día no hay una gran problemática en cuanto a la memoria interna del modelo que nos guste pues hay formas de ampliar dicha memoria interna y, de hecho, agregar otros añadidos para tener prácticamente un MSX2+. A la larga, podríamos acceder a la gran mayoría de juegos de las cuatro generaciones de MSX. Una buena opción para el que se decante por un MSX2 son los modelos de Philips a partir del modelo 8235 pues aparte de su robustez poseían 128kb y salida euroconector de serie.

Comprar un MSX2+ si estás convencido ya de que quieres un buen MSX, bien porque quieras dar el salto tras un tiempo con un modelo inferior, bien porque lo tengas muy claro. Eso si, dar un salto de MSX a MSX2+ podría ser adecuado pero tal vez si ya tienes un buen MSX2 no merezca la pena comprar un MSX2+ sino más bien mejorar en lo posible el que ya poseas. Salvo que, como ocurre a menudo, te quieras dar el capricho. Compatible con la gran mayoría del catálogo, si bien el número de exclusivos con respecto al MSX2 no es notable y es en ese MSX2 donde estaría el grueso de calidad de su catálogo, hay que tener en cuenta que hay juegos del MSX2 que aprovechan las mejoras del MSX2+ siendo la más evidente el scroll horizontal por hardware pero no la única. Aquí este humilde redactor sí se va a permitir el lujo de hacer una recomendación concreta: el Panasonic FS A1 WX. Si bien algunas de sus características no son exclusivas de los Panasonic, como la inclusión de FM de serie, ahorrándote la necesidad de utilizar ese cartucho aparte con el consiguiente desembolso adicional y ocupación de un slot, si hay una importante que tan solo tienen los tres modelos de MSX2+ de Panasonic: la posibilidad de doblar la velocidad de reloj del procesador, mejorando no solo las cargas sino la propia ejecución de ciertos juegos que iban algo justos a la velocidad de serie, así como algunos otros que han sido parcheados con el tiempo para aprovechar dicha mejora. En cuanto a elegir el WX por encima del WSX y el FX es simple: el FX no trae módulo FM y las mejoras del WSX no nos van a ofrecer utilidad alguna seguramente ya que se limitan a la inclusión de un procesador de kanjis y una salida de S-VHS que hoy día se nos antoja prescindible teniendo también la RGB, de mayor calidad. Por contra el WSX adolece de salida de casete incluyendo dicha capacidad en la salida RGB y por tanto siendo más fácil utilizar las cintas en el WX mediante un sencillo cable.

El tope de la 'gama'. Los escasos modelos Turbo R del MSX son realmente muy apetecibles, sobre todo para los coleccionistas, pero en realidad no hay software que los aproveche y apenas merece la pena su adquisición al compararlo con un MSX2+ por ejemplo, más asequible y sencillo de encontrar.

DE ACUERDO, YA TENGO DECIDIDO CUAL QUIERO... ¿Y CUANTO DEBO PAGAR?

De nuevo es imposible dar una cifra, esto es muy relativo, más aún si tenemos en cuenta que desde que se escriben éstas líneas hasta que puedas leer el artículo puede haber pasado cualquier cosa que haya hecho cambiar los precios en cualquier dirección. Cójase por tanto con pinzas esta parte. Digamos que, sin querer afinar mucho por la multitud de modelos dentro de cada gama, podríamos movernos entre los siguientes márgenes:

- Por un MSX no deberíamos tener problemas en ningún caso en encontrarlos por debajo de los 100€. Diría que incluso 100€ es mucho y da para conseguir un pack bastante completo más que un MSX solo.
- Un MSX2 deberíamos poder encontrarlo sin problemas por cantidades comprendidas entre 100 y 150€.
- Un MSX2+ es más caro por lógica al haber tenido una distribución limitada a Japón. No obstante deberíamos poder conseguir uno por menos de 200€ y por poco más con la ampliación de memoria a 256 o 512ks.

Al respecto de esto último mencionado, el tema de la memoria, resulta curioso comprobar cómo muchos MSX2 traen de serie más memoria que los MSX2+ que llegaban a tener unos escuetos 64ks. No es difícil no obstante encontrarlos con la memoria ampliada y, también, tenemos otro recurso alternativo: Manuel Pazos desarrolló un cartucho flash para MSX con el que, a parte de cargar juegos y/o aplicaciones como mejores sistemas operativos o administradores de archivos, permite incluir una ampliación de 512ks de memoria que se suman a los del sistema. La ventaja de optar por esta opción es clara: si uno acaba teniendo más de un modelo de MSX, puedes utilizar la ampliación con todos ellos.





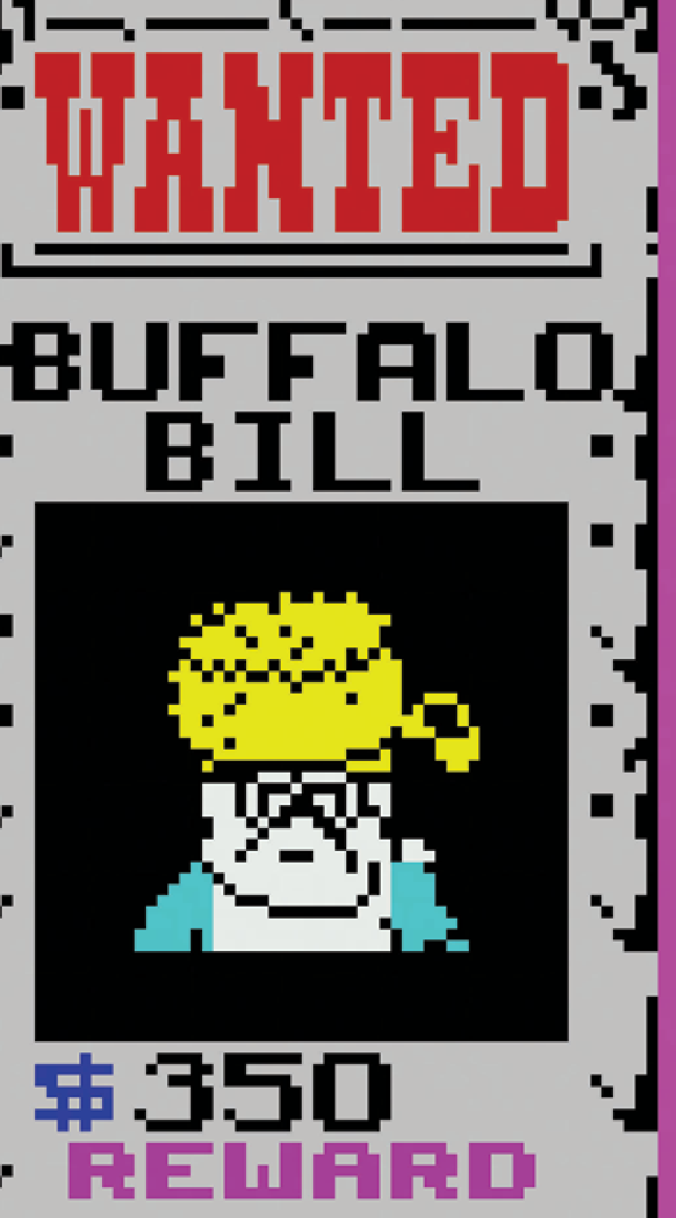
Un consejo, eso si, es tener paciencia. Lógicamente encontraréis muchos aparatos a precios superiores, desorbitados en algunos casos. Pero que estén en venta no significa que se vendan a esos precios. Todos conocemos anuncios de artículos que llevan meses, cuando no años, poniéndose a la venta una y otra vez sin éxito. No debemos sucumbir al ansia y saber buscar bien, comparar, y comprar solo si tenemos claro que es un precio que nos vale la pena afrontar por la máquina ofertada. También he de reconocer que, personalmente, prefiero mirar menos el precio si el vendedor me da cierta tranquilidad y garantías sobre el estado de la máquina. No es lo mismo acudir a un sitio de subastas o portal de segunda mano y comprar a alguien anónimo o del cual no tenemos referencia alguna, que acudir a un sitio o a alguien que nos hayan recomendado y de confianza.

TODO ESO ESTÁ MUY BIEN PERO... ¿Y DÓNDE PUEDO ACUDIR CON CIERTA CONFIANZA A ADQUIRIR UNO?

Esto, de nuevo, es muy personal. Seguramente mucha gente tendrá sus lugares favoritos donde sabe que no le van a vender algo en mal estado, no van a darle la espalda si algo falla, van a ser sinceros y no van a especular y va a costar encontrar una oferta interesante. Desde aquí vamos a recomendar tres fuentes de compra tan solo para comenzar a preguntar: El foro de compraventa de Fase Bonus. Es tal vez el sitio menos especializado en MSX y por tanto encontrar uno será más cuestión de suerte del momento, pero la comunidad que holla sus páginas es, por lo general, digna de confianza. El foro de compraventa de MSX.org es un lugar muy especializado, con gente entendida que sabe lo que valen las cosas y lo que vende. Aquí sí encontrarás siempre diverso material y será fácil buscar lo que encuentras. Daniel Correa. Puede que os choque que os demos directamente un nombre propio en lugar de una web o foro de compraventa, pero podéis creernos si os decimos que ésta persona se ha hecho un nombre propio en el mundillo de la venta de MSXs por la fiabilidad y condiciones en que los vende. Si navegáis lo suficiente indagando sobre a quien comprar un MSX, no tardaréis en ver surgir su nombre o ver directamente una de sus ventas. Suele ofrecer modelos restaurados con la opción de tener ampliaciones de memoria o adaptación interna a nuestro sistema de corriente en caso de ser necesario. Por poner tan solo unos ejemplos concretos de un modelo de cada de los múltiples que ha vendido, podíamos encontrar que tenía disponibles un MSX1 HB 10 con la configuración original por 90€, un MSX2 Panasonic FS A1 con configuración original también por 120€ o un Panasonic FS A1 WX ampliado a 512ks por 210€, que, dicho sea de paso, ha sido la opción que tres de los redactores de ésta revista acabaron escogiendo y por tanto podemos dar fe en primera persona de su fama. Bas Ditta. No, no estamos practicando ningún idioma extraño. Se trata de un holandés que suele vender MSXs Philips ofreciendo también modificaciones que mejoran el rendimiento o resuelven errores de fábrica como el “soundfix” de los modelos 8250 y 8280, incluir disqueteras de pc adaptadas, el z80b a 7mhzs, el VDP del MSX2+, ampliación de memoria, fuente de alimentación nueva... etcétera. Eso si, sólo para los que el idioma no les suponga un impedimento.

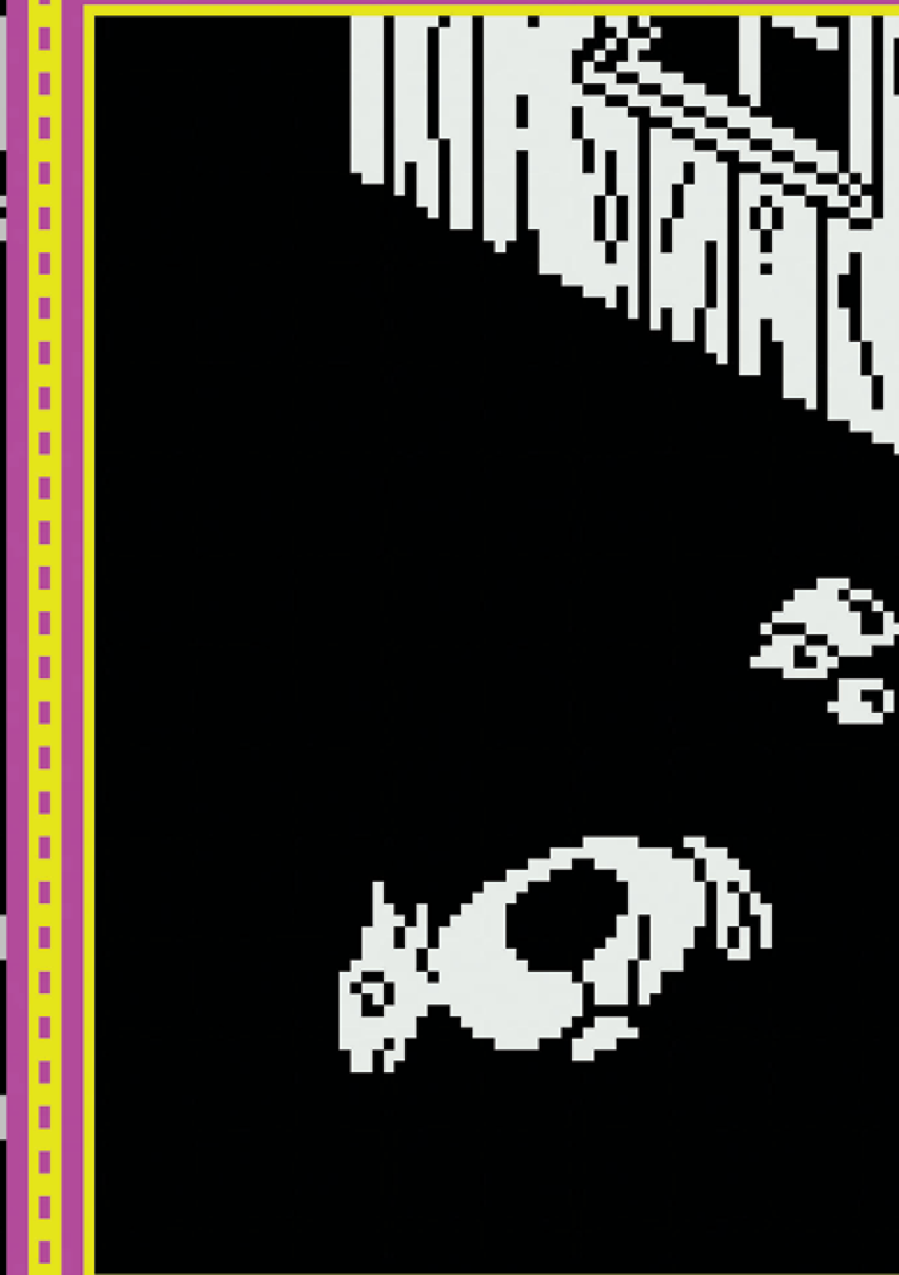
Una última recomendación, que si bien no se refiere al MSX en sí mismo, le atañe de forma directa. Si quieres poder jugar de la forma más cómoda posible y salvaguardar el antiguo teclado, optarás seguramente por un sistema de control añadido como joystick o pad. Los que se venden actualmente podrían dividirse grosso modo en: malos o caros. Pero hay una excelente opción alternativa pues, si os fijáis, la entrada de dichos controladores es norma Atari con lo cual podríamos enchufar nuestros pads de Master System y Megadrive y sus numerosos clones que actualmente gracias al resurgir de lo retro se venden en tiendas como Emere.es. Eso si, no funcionan tal cual sino que requieren una modificación que podemos lograr en el propio MSX, en el pad... o, de forma más inocua, realizando un adaptador. Si no os atrevéis o no sabéis hacerlo directamente no os preocupéis, os chicos de retrocables.es los fabrican y venden.

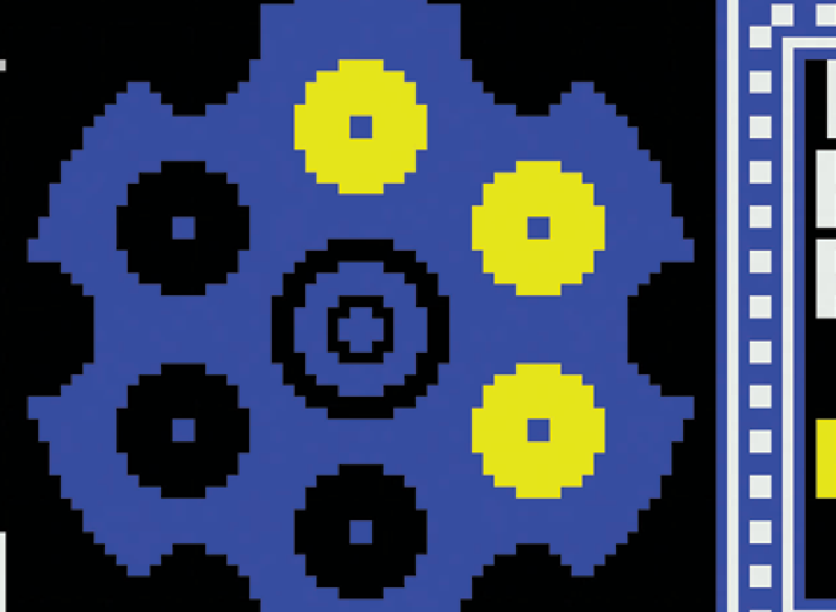
Con todo ésto, estimado lector, agregado al estupendo artículo de Gabriel López, creemos que hemos dado las pautas mínimas para que puedas conseguir adquirir el mejor MSX posible dentro de tus necesidades concretas. Esperamos que os haya resultado útil.


WANTED
BUFFALO
BILL


$350
REWARD
DEAD OR


ALIVE



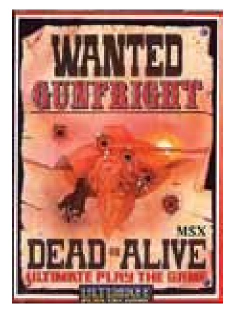



BOUNTY
$001530



Exprimiendo los microprocesadores. En 1986, los genios Stamper seguían torpedeando el mercado de los ocho bits con una envidiable secuencia de clásicos instantáneos. Gunfright nos llevaba al peligroso y hostil oeste.

Gunfright



SISTEMA: MSX, CPC, Spectrum
AÑO: 1986
GÉNERO: Arcade
PROGRAMACIÓN: Ultimate
PUNTUACIÓN: *****

Controlamos al nuevo Sheriff del condado de Roca Negra, apodado como Quickdraw. El arte de desenfundar con presteza nos garantizará avanzar en el juego, en especial cuando nos enfrentemos a los forajidos más buscados por la ley.

El juego comenzaba con una pequeña introducción en la que debíamos mover el punto de mira de nuestro revólver para atrapar bolsas de dinero. Aquí, el ojo entrenado ya podía vislumbrar el mayor fallo del juego, ya que los controles de esta vista subjetiva no ofrecían la precisión que desearíamos.

Una vez pasada esta introducción y con nuestros bolsillos más vacíos que el estómago de Carpanta, comenzaba el verdadero juego. El diseño de la interfaz gráfica destacaba por toda la parafernalia que envolvía al área de juego, algo pequeña en comparación con títulos previos de Ultimate.

Gunfright utilizaba Filmation 2, añadiendo el desplazamiento a la perspectiva isométrica tridimensional de la primera versión que exhibían Knight Lore o Alien 8. Años más tarde, con Nightshade se añadía el scroll a dicha técnica, repitiendo protagonismo en GunFright.

Quickdraw recorría el mapeado en busca del forajido de turno, un avatar parecido al de nuestro Sheriff pero con un rostro oculto, amenazador. En cuanto localizamos a nuestro némesis, debíamos alcanzarlo con un disparo. Entonces, la vista cambia de nuevo a subjetiva; tendremos unos segundos para dirigir la mirilla del revólver hacia el enemigo y acabar con él antes de que desenfunde. Tras nuestra victoria, tendremos un nuevo enemigo que capturar...

Recuerdo con cariño a nuestro fiel córcel Panto, el cual nos espera pacientemente en algún lugar del pueblo. Si lo encontramos, montaremos al caballo, comprobando que Panto es de pega, puesto que son nuestras propias piernas las que galopan, como si llevásemos un troncomóvil.

Gunfright aseguraba un reto rápido y sin demasiados quebraderos de cabeza, alejándose de los enrevesados laberintos de los juegos de Sabreman, y manteniendo un diseño made in Ultimate.


Japan BITS
La historia de los
ordenadores sharp

Continuamos nuestro artículo especial sobre ordenadores japoneses. Si en el número anterior de RetroManiac buceamos como hasta ahora nunca se había hecho en los entresijos del FM-Towns fabricado por el gigante Fujitsu, en esta ocasión le toca a una serie de ordenadores personales para el gran público producidos por la no menos conocida Sharp. Son computadoras que vivieron paralelamente a los ordenadores de 8 bits en Europa como Spectrum o Amstrad CPC, y que llegaron hasta los 90 sorprendiendo a propios y extraños con el impresionante X68000, una bestia parda que tiene en su catálogo algunas de las mejores conversiones arcades realizadas nunca.

Por: Zed



Si hoy en día nombramos la marca Sharp todos pensaremos en televisores de tecnología LED y su serie Aquos. Sin embargo, hubo un tiempo en el que Sharp fabricó ordenadores personales. Su modelo más conocido, el X68000, no es ni de cerca el primero que diseñó la compañía japonesa. Pero vayamos por orden y veamos de dónde salió una gran multinacional como Sharp, cómo creció y evolucionó durante décadas a pesar de las grandes dificultades por las que tuvieron que atravesar muchas empresas japonesas.

El caso japonés es muy curioso. Hasta la segunda mitad del siglo XIX Japón permanecía prácticamente en la Edad Media. El sistema feudal seguía arraigado en el país y desde 1192 hasta 1867, casi ininterrumpidamente, Japón estaba bajo el dominio político y militar de los *shogun*, que etimológicamente significa 'comandante del ejército'. El cargo de *shogun* hasta entonces era temporal y sometido a las órdenes del emperador, pero a partir de 1192 los *shogun* ejercieron su cargo como dictadores, traspasando el poder hereditariamente. Tres *shogunatos* prácticamente consecutivos regieron el territorio japonés, relegando al emperador a una mera figura espiritual y religiosa, pero sin poder efectivo.

Desde el año 1603, el clan Tokugawa gobernaba las islas niponas. Hasta ese momento Japón tenía relaciones comerciales más o menos fluidas con potencias europeas como Portugal, Holanda, Inglaterra o España. Con los barcos de los mercaderes europeos llegaban además misioneros para predicar el cristianismo. A tierras japonesas había arribado un navegante inglés al servicio de la Compañía Holandesa de las Indias Orientales: **William Adams**. Su condición de protestante y la bandera holandesa bajo la que navegaba rápidamente le granjearon la enemistad de los jesuitas portugueses de la zona en la que había desembarcado. Portugal y España estaban en guerra contra Holanda, así que los portugueses dijeron a **Ieyashu Tokugawa**, el futuro *shogun*, que Adams y su tripulación eran piratas y debían ser crucificados.

Así pues, fueron encarcelados y Adams interrogado personalmente por Ieyashu. El interrogatorio terminó con un final inesperado para los portugueses, ya que Adams fue liberado y se acabó convirtiendo en consejero del nuevo shogun. Este sería un hecho de gran trascendencia para la historia de Japón. Adams consiguió influir en el *shogun* contra los países enemigos de Holanda. No olvidemos que tan solo unos años antes el rey de España Felipe II había perdido los territorios de los Países Bajos y llevaba más de una década en guerra contra Inglaterra. El shogun, influido por Adams, consideró que las misiones cristianas constituían un peligro y eran una especie de avanzadilla para invadir Japón. Se prohibió el cristianismo y se expulsó a todos los misioneros, exterminando incluso a los que se resistieron a abandonar el país. Además restringió el comercio con España y Portugal, dando preferencias comerciales a Holanda.

Estos hechos acabaron desembocando en un cierre del país a toda influencia extranjera. En 1641 se prohibió la entrada o salida de Japón de cualquier persona, ya fuese extranjero o japonés. Todos los extranjeros



Los caminos de la vida. Tokuji Hayakawa, visionario fundador de Sharp. Cómo pasar de producir utensilios de metal a tener una gran empresa de electrónica.





fueron expulsados y el comercio con otros países se realizaba en pequeños islotes aislados y únicamente con China, Corea y Holanda. Japón quedaba culturalmente cerrado al exterior. Los avances de las sociedades occidentales quedaban pues muy lejos del archipiélago japonés, incluida la revolución industrial y gran parte de sus producciones.

No fue hasta 1853 que Japón se abrió de nuevo al mundo. Ese año llegaba a Japón el comodoro de la marina estadounidense **Matthew Perry** al mando de una flota de varios buques de guerra para exigir la apertura comercial del país. La superioridad tecnológica de los norteamericanos era tal que los japoneses no tuvieron otra opción que aceptar. Esto debilitó el poder del shogun y acabaría con la **restauración Meiji**, con la que el emperador volvía a obtener el poder político tras muchos siglos. Japón desarrolló en pocos años un potente ejército moderno, convirtiendo al país en una incipiente potencia militar asiática y enviaron estudiantes y delegaciones por todo el mundo para aprender las artes y las ciencias occidentales.

La economía japonesa se abría a nuevos mercados. Llegaba al archipiélago la industrialización que llevaba décadas de desarrollo en Europa y América. Nuevos productos y nuevas oportunidades de crecimiento que muchos emprendedores aprovecharían para crear nuevos productos nunca vistos en esas tierras, que incluso serían exportados a otras naciones. ¿Qué tiene que ver todo esto con los videojuegos?. Bueno, seguro que los más avispados ya han trazado el paralelismo entre el aislamiento comercial y cultural de Japón con ese gusto japonés actual de consumir sus propios productos y rechazar los de fuera. Como podemos ver, viene desde mucho tiempo atrás.

Osaka, año 1912. **Tokuji Hayakawa** funda un pequeño taller de metalurgia. Tras tres años dedicándose a construir y reparar objetos metálicos, lo que le proporcionaba unos ingresos suficientes para mantener a su familia, diseña y fabrica un lápiz con punta de grafito retráctil al que llama '**Ever-Ready Sharp**'. En poco tiempo consigue la patente para Japón y Estados Unidos y las ventas de su producto son un auténtico éxito. Hayakawa necesita expandir el negocio y rápidamente abre una línea de montaje para posteriormente mudarse a una fábrica mayor.

La empresa va viento en popa, pero en 1923 ocurre un hecho desgraciado: un gran terremoto causa un incendio que destruye la fábrica de Hayakawa y se lleva la vida de su esposa e hijos. Hayakawa consigue reponerse de la tragedia, reconstruye la fábrica y reinicia la producción del 'Ever-Ready Sharp'. Sin embargo una nueva idea rondaba ya por su cabeza.

Sin tener ni idea de radios o de electricidad se puso a investigar y experimentar hasta que consiguió desarrollar su propia radio a galena, un receptor que usa un cristal semiconductor de sulfuro de plomo para captar las ondas de radio.

Hayakawa había tenido la oportunidad de escuchar una de las primeras transmisiones del servicio de emisión de radio japonés gracias a una radio de galena importada de EEUU. Enseguida le vio un enorme potencial a tan maravillosa tecnología. Sin tener ni idea de radios o de electricidad se puso a investigar y experimentar hasta que consiguió desarrollar su propia radio a galena, un receptor que usa un cristal semiconductor de sulfuro de plomo para captar las ondas de radio.

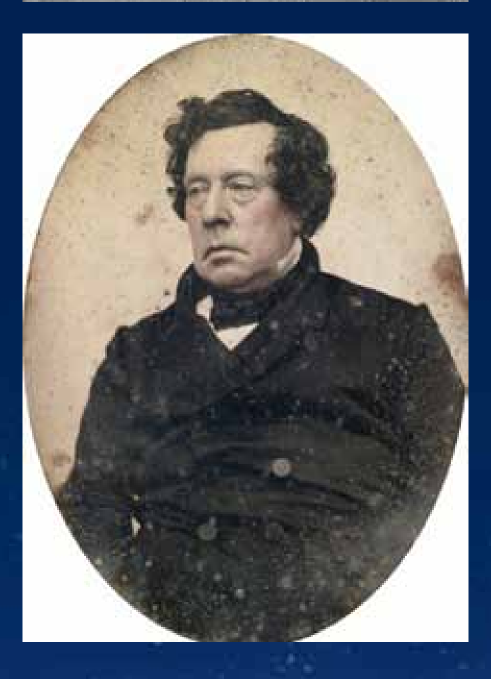
Su empresa, **Hayakawa Metal Industrial Laboratory**, comenzó la producción del nuevo producto, que de nuevo fue un éxito. Sin embargo Hayakawa no estaba del todo satisfecho. Pensaba que se podía ir un poco más allá y conseguir una radio con mayor potencia capaz de amplificar las señales. Así que mientras todos sus competidores lanzaban radios con cristales mejorados, Hayakawa lanzó en 1929 un modelo con tubo de vacío, la '**Sharp Dyne**', de prestaciones





El factor humano. Ieyashu Tokugawa, William Adams y Matthew Perry (no, el actor de Friends no), tres hombres clave en la historia de Japón.





superiores a todo lo que había en el mercado japonés, que llevó a su empresa a ser la primera productora de radios de Japón.

A pesar del enorme éxito de la compañía, esta estaba fuera de la camarilla financiera o '**zaibatsu**' que dominaba la economía japonesa hacia 1937. Los zaibatsu actuaban como una especie de holdings empresariales que monopolizaban sectores específicos a través de un conglomerado de empresas. Los cuatro grandes zaibatsu de la época, regidos por las familias **Mitsubishi, Matsui, Sumitomo y Yasuda** (¿os suenan estos nombres?), algunos con influencia desde la época del shogunato Tokugawa, controlaban un tercio de los depósitos bancarios y del comercio exterior, la mitad de la producción naval y gran parte de la industria pesada.

Estallaba en ese año la segunda guerra chino-japonesa. Japón estaba deseosa de expandirse por Asia. Tras la primera guerra chino-japonesa, finalizada en 1895, y la primera Guerra Mundial, ya se habían anexionado Corea, Taiwan y Manchuria, y ahora pretendían seguir avanzando por China aprovechando las luchas internas del gigante asiático. La guerra constituía una gran oportunidad de negocio para las empresas japonesas. Así que mientras todas las empresas de los zaibatsu se beneficiaban de los contratos con el gobierno durante la segunda guerra chino-japonesa, la empresa de Hayakawa quedaba al margen.

Aun así, la Hayakawa Metal Industrial Laboratory fue obligada a fabricar material para el ejército japonés.y a una reestructuración según las nuevas leyes aprobadas para servir a los intereses militaristas del país, siendo renombrada como **Hayakawa Electrical Industries**.

Las cosas parecían ir bien para los intereses japoneses. Pero EEUU y Reino Unido no estaban contentos con estos avances. Para presionarles, impusieron el embargo de metal y petróleo, la congelación de bienes japoneses en ambos países y el cierre del canal de Panamá para los navíos nipones. La reacción japonesa fue el conocido ataque a Pearl Harbor, lo que hizo que EEUU entrase de lleno en la Segunda Guerra Mundial.

Como bien sabemos, Japón perdió la guerra en 1945, con la explosión de dos bombas atómicas de por medio, y el imperio japonés fue disuelto, quedando el país ocupado por los aliados. Los empresarios que habían apoyado abiertamente la guerra fueron forzados a dejar sus actividades. No fue este el caso de Hayakawa, que se vio así recompensado por sus reticencias a colaborar en el conflicto. Sin embargo no era un periodo sencillo, el país se encontraba sumido en una gran recesión.

El gobierno de EEUU había aprobado el plan Marshall, mediante el que se aportaban fondos para favorecer la recuperación económica y ayudar a la reconstrucción de los países involucrados en la guerra, tanto de los aliados como de los enemigos. Así, mientras Alemania e Italia, miembros del Eje durante la guerra, recibían gran cantidad de fondos, Japón quedó excluida. Los

japoneses no caían simpáticos al Congreso de los EEUU, y además Japón no tenía en ese momento ningún valor estratégico ni económico. Los japoneses quedaban en ese sentido abandonados a su suerte, con el país devastado por la guerra y ocupado por los ejércitos aliados que imponían sus nuevas leyes. Fueron unos años muy difíciles, aunque la suerte de Japón no tardaría demasiado en cambiar.

En 1976 Zilog sacaba al mercado su famoso procesador Z80, basado en la arquitectura del Intel 8080, y poco después Sharp lanzaba su propia versión del mismo: el LH-0080.

En 1950 más de 80 empresas competidoras de la Hayakawa Electrical estaban en bancarrota. La compañía subsistía a duras penas, pero justo aquel año un hecho cambiaba el rumbo del destino de los japoneses: estallaba la guerra de Corea y Japón se convertía en centro de operaciones de la ONU y en uno de los principales suministradores de material. De repente el archipiélago japonés cobraba una gran importancia estratégica para EEUU. Los americanos se olvidaban de sus antipatías hacia los japoneses, que habían llevado incluso a la creación en suelo norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial de campos de concentración para ciudadanos americanos de origen japonés, siendo desmantelado el último de ellos en 1948. Todo eso quedaba atrás, los japoneses pasaban a ser amigos y comenzaba así una rápida recuperación económica.

En 1952 se firmaba el Tratado de San Francisco, por el que terminaba la ocupación aliada del territorio japonés, aunque a cambio Japón renunciaba a sus derechos sobre algunos territorios como Taiwan, Hong Kong, las islas Kuriles o, por supuesto, Corea.

La Hayakawa Electrical aumentaba sus ventas sustancialmente empujada por el enorme crecimiento que experimentaba el país. Pero su propietario tenía una nueva idea en mente desde hacía más de un año: la televisión. Ni siquiera había planes para comenzar a emitir señal de televisión en Japón, pero Hayakawa ya estaba trabajando en su prototipo. Así que cuando dos años después se comenzaron las emisiones, Hayakawa Electrical tenía listo su receptor, adelantándose a buena parte de la competencia. La marca bajo la que lanzó su nuevo producto era Sharp, en homenaje al primer gran producto de la empresa: el lápiz Ever-Sharp.

La década de los 60 se considera el comienzo del llamado "Milagro japonés". La economía crecía a velocidad vertiginosa, del orden del 5% anual. El PIB japonés superaba a todos los países europeos occidentales. Japón comenzaba a vender productos tecnológicos sobre todo a EEUU, que era su principal cliente y que le serviría de puente para comenzar a exportar masivamente a todo el mundo.

Hayakawa había aprovechado bien las oportunidades que se le habían presentado. Durante los 60 lanzó además sus primeros modelos de televisores en color, hornos microondas y calculadoras, y a finales de la década la marca Sharp se había introducido con gran éxito en EEUU, lo que proporcionaba a la compañía una gran cantidad de beneficios. Hayakawa Electrical no se dormía en los laureles y mejoraba sus productos, lanzando calculadoras con nuevos circuitos integrados y pantallas LED.

En 1970 Tokuji Hayakawa es relevado como presidente de la compañía (moriría en 1981) por Akira Saeki y con él llegaría el cambio de nombre de la empresa: la Hayakawa Electrical pasaba a ser conocida como Sharp Corporation.

La compañía siguió con su crecimiento durante la década de los 70. Su línea de productos incluía refrigeradores, equipos estéreo, copiadoras, lavavajillas, equipos de vídeo, auriculares.. y sí, durante esta década también comenzaron a fabricar ordenadores.

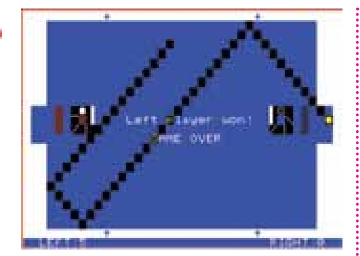
Akira Saeki se encontraba en EEUU cuando el Apolo XI aterrizaba en la luna en 1969. Quedó impresionado por semejante logro, así que cuando al año siguiente se puso al frente de la empresa, una de sus primeras decisiones fue que se tenían que centrar en el desarrollo de componentes electrónicos. Dicho y hecho.

Los ordenadores empezaban a ser un producto demandado por las empresas, y poco después también en los hogares comenzarían a instalarse estas nuevas

SHARP

Juegos para MZ-700

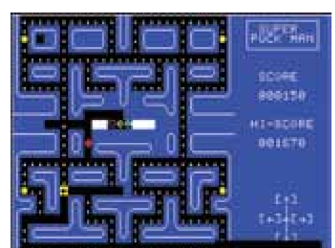
Adentrarse a estas alturas en el catálogo del MZ-700 es complicado por varias razones. Primero porque al no haber gozado de gran éxito es difícil a día de hoy encontrar muchos de los juegos de entonces. Hay poca información y, además, bastantes juegos homebrew creados más recientemente. Así que comentaremos un poco los juegos que sí pude disfrutar en su día.



>> BATTLE GAME

• DESARROLLA: OAK CORP. • AÑO: 1982

No podía faltar un clon del gran clasicazo por excelencia: 'Pong'. Aquí sí que el MZ-700 no tenía problemas para superar gráficamente al original, añadiendo un par de simpáticos personajes a los clásicos palitos.



>> SUPER PUCK MAN

• DESARROLLA: DESC. • AÑO: DESC.

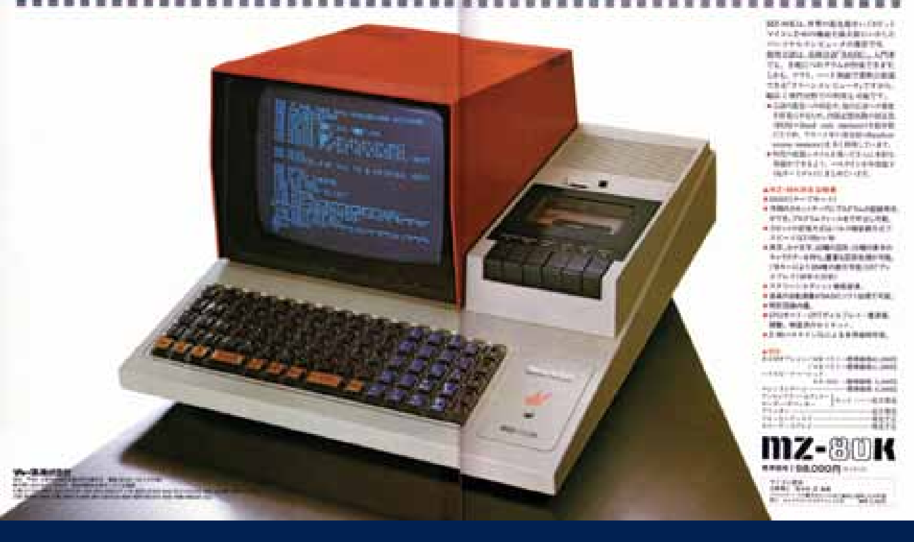
Otra versión de un gran clásico que deja ver las carencias gráficas del ordenador. Pac-man se ha convertido en un cuadrado con una flecha que indica la dirección, mientras que los fantasmas han sido sustituidos por los símbolos de la baraja francesa. La verdad es que no necesita mucho más para resultar divertido.



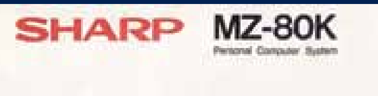
>> CIRCUS STAR

• DESARROLLA: OAK CORP. • AÑO: 1983

Controlamos a dos saltimbanquis que tienen que reventar globos. El de abajo, el "receptor", se mueve de izquierda a derecha para recoger al que salta, mientras que con el otro en al aire debemos controlar con qué mano explotar los globos. Cada explosión variará la dirección del saltarín dificultando su recogida.









máquinas, aunque quizás todavía no se supiese bien del todo para qué iban a servir. Pero la economía japonesa era boyante y eran uno de los mayores productores de tecnología. Los japoneses habían estado durante siglos consumiendo casi exclusivamente sus propios productos, así que si los ordenadores americanos empezaban a venderse en Japón era lógico pensar que sería muy buen negocio fabricar ordenadores "made in Japan", satisfacer el mercado interno y, como no podía ser de otra forma, exportar en la misma medida que el resto de productos. La competencia iba a ser dura, porque los Apple II o Commodore PET empezarían a llegar al archipiélago poco después de su nacimiento.

En 1976 Zilog sacaba al mercado su famoso procesador Z80, basado en la arquitectura del Intel 8080, y poco después Sharp lanzaba su propia versión del mismo: el LH-0080.

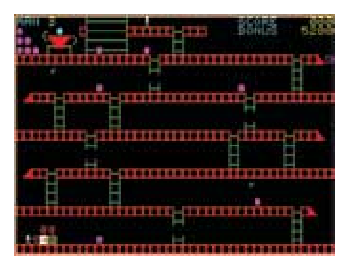
El clon de Sharp del Z80 sería incluido en 1977 en los primeros ordenadores de la marca: las tarjetas de entrenamiento SM-B-80TE y SM-B-80TC. Al año siguiente Sharp lanzó el MZ-40K, un antecesor de la serie MZ que básicamente seguía siendo una tarjeta de entrenamiento solo que metida dentro de una carcasa de plástico. Sin embargo en esta ocasión la CPU era un Fujitsu MB8843 de 4 bits, inferior al LH-0080 que era de 8 bits.

Las series MZ

Fue en 1979 cuando vio la luz el primer miembro de la serie MZ de Sharp: el MZ-80K. En la serie MZ la "M" hace referencia a "Micro", mientras que la "Z" hace mención al Z80 en el que se basa su procesador.

Se puso a la venta en Japón como kit de montaje por 198.000 yens. El diseño de la máquina incluía un monitor monocromo de 10", el teclado y una unidad de lectura de cintas de casete. Contaba con una RAM de 20KB ampliable a 48 y una resolución de hasta 80x50. No tenía ningún lenguaje de programación en la ROM, por lo que para cargar el Basic o el Pascal había que hacerlo desde cinta. Estas y otras características serían heredadas por modelos posteriores en los que entraremos en algo más de profundidad.

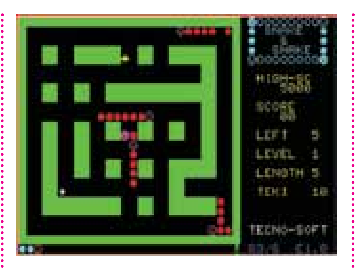
Al MZ-80K le siguieron el MZ-80C, también en 1979, el MZ-80B en 1981 y el MZ-80A en 1982. Los modelos "C "y "A "eran versiones algo mejores y más caras del MZ-80K, mientras que el modelo "B" sí mejoraba



>> DONKEY GORILLA

• DESARROLLA: TECNOSOFT • AÑO: 1983

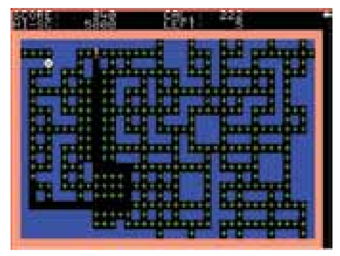
Por si el nombre no da una sutil pista sobre el juego, sí, es un clon bastardo de 'Donkey Kong'. Mucho más feo que el original, con el carácter del monigote que veremos en otros juegos en lugar de Mario/Jumpman y los barriles convertidos en pelotas rosas. Tampoco el pobre Donkey sale muy bien parado, pero es que no da para más.



>> SNAKE & SNAKE

• DESARROLLA: TECNOSOFT • AÑO: 1983

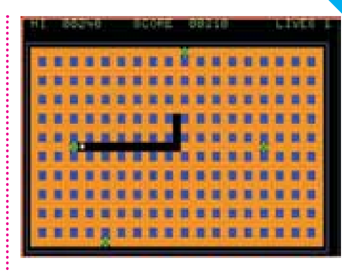
Uno de los mejores juegos que pudimos disfrutar en el MZ-700. Los juegos con laberintos de por medio eran bastante socorridos en este ordenador. En este el laberinto es el escenario de una batalla de serpientes. Si quieres saber un poco más, ya comentamos este juego más en profundidad en el número 7 de RetroManiac.



>> PAINFUL MAN

• DESARROLLA: ZAT SOFT • AÑO: 1982

Otro juego de laberintos protagonizado por el muñegote más famoso de la historia del MZ-700. El objetivo es comerse todos los símbolos "+" mientras escapamos de la carita sonriente (también muy habitual). Como la carita se mueve en función de nuestros movimientos, lo ideal es intentar dejarla atrapada en algún recoveco del escenario. Un buen juego.



>> MAN-HUNT

• DESARROLLA: DESC. • AÑO: DESC.

Muñegote vuelve a estar perdido en un laberinto. Nuestro objetivo: recorrer los pasillos de baldosas amarillas cual Dorothy en 'El Mago de Oz', para volverlas negras mientras escapamos de nuestros archienemigos: las malvadas caritas sonrientes. Aunque quizás aquí somos nosotros la encarnación del mal, llevándonos la alegría de este amarillo laberinto. Que no tenga argumento da para dejar volar la imaginación.



bastante a su antecesor. La resolución gráfica aumentaba hasta los 320x200 y además incluía un sistema de casete inteligente capaz de encontrar cualquier programa de la cinta que hubiese puesta. También cambiaba la versión del procesador Z80 por la Z80A, aunque en versión Sharp: el LH-0080A.

A partir de aquí veríamos dos series MZ por separado: las evoluciones del MZ-80K y las del MZ-80B. La primera más orientada al mercado doméstico, mientras que la segunda, de características superiores y por tanto con precios más elevados, se orientaría más al mundo empresarial. Nos quedaremos con la primera de estas dos líneas, que nos resultará mucho más interesante, sobre todo porque esta serie de los MZ cruzó el mundo y llegó hasta los hogares europeos, incluidos los españoles.

MZ-700

En 1982 la división de ordenadores de Sharp sacaba la serie MZ-700, heredera directa del MZ-80K y compatible tanto con este como con el MZ-80A. El diseño de la máquina cambiaba sustancialmente. Dejaba de ser un ordenador compacto con el monitor incluido. AAhora la carcasa sólo incluía la circuitería y un teclado de gran calidad en el modelo básico, el 711, y lector/grabador de casete para el modelo 721 e impresora plotter para el 731.

La no inclusión del monitor abarataba costes y además contaba de serie con un modulador RF que permitía que se pudiera conectar a cualquier televisor de la época, salida de vídeo compuesto y RGB. A esto le sumamos que los MZ-700 fueron los primeros ordenadores de Sharp que sacaban señal de vídeo en color, con 8 colores básicos y un número indeterminado de tonalidades. El procesador principal seguía siendo el Z80A y la RAM había aumentado hasta los 64KB. Sobre el papel, vistas la serie de mejoras sobre el MZ-80K, los MZ-700 se podrían haber convertido en una buena opción para la programación de videojuegos. Sin embargo la herencia genética que le dejó su antecesor le pasó factura.

Las similitudes con el MZ-80K comenzaban con la no inclusión en la ROM de un lenguaje de programación. Para programar en BASIC había que cargarlo previamente desde la cinta de casete. Y para jugar a un juego en BASIC, también había que cargar primero la cinta del BASIC y posteriormente el juego. Un engorro para el jugador, pero quizás una ventaja para quien quería usar varios lenguajes de programación, porque había una buena cantidad de ellos disponibles para este ordenador. Hay que pensar que el MZ-700 no estaba diseñado pensando en los juegos, porque de otra forma no habría mantenido la peor de las características del MZ-80K: la resolución de pantalla.

Con sus paupérrimas 40x25 en modo texto y 50x80 de resolución máxima de vídeo, los MZ-700 quedaban muy por detrás a nivel gráfico de los ordenadores coetáneos más importantes en cuanto a juegos como el Commodore 64 o el ZX Spectrum. Además los gráficos se formaban mediante un set de caracteres predefinidos y almacenados en la



>> LAND ESCAPE

• DESARROLLA: ZAT • AÑO: DESC.

Nuestro ya querido muñegote en otra de sus aventuras. Esta vez recorre un perfil montañoso a gran velocidad con su inexistente animación. En su camino hacia quién sabe donde se encuentra con pelotas saltarinas que debe evitar con su gran potencia de salto. Eso sí, nada de subir muy alto, porque en el cielo hay un techo que te mata. No es de lo mejor, la verdad.



>> BOMBER MAN

• DESARROLLA: HUDSONSOFT • AÑO: 1983

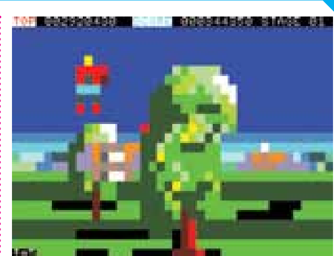
Hudson hizo muy buenas migas con Sharp y llegó a sacar su mítico Bomberman para MZ-700. O al menos algo que se le asemeja. El amasijo de cuadrados verdes es nuestro Bomberman. El rosa es un contrincante. Lo blanco es una explosión. En movimiento gana un poco, pero muy poco. Se puede jugar pero tampoco es muy gratificante.



>>TAPE-WORM

• DESARROLLA: BBG • AÑO: 1983

Otra versión de un clásico cambiado de nombre para evitar problemas legales. El “homenajeado” esta vez es ‘Centipede’, en una versión más que decente que se deja jugar bastante bien. Si nunca lo has jugado es un gusano que va bajando por un campo de setas y tenemos que dispararle para que no llegue hasta abajo. Alguno se comió una seta mientras lo diseñaba.



>> SPACE HARRIER

• DESARROLLA: SEGA • AÑO: 1985

Hemos querido incluir esta muestra de lo que ha logrado el homebrew en fechas más recientes con este ordenador. La conversión de ‘Space Harrier’ es meritoria pero es como jugar a la recreativa con miopía, astigmatismo y vista cansada, todo junto. Pixelacos como melocotones que hacen sangrar los ojos. Injugable.





También en los kioskos. Los ordenadores Sharp tenían incluso su propia revista en Japón. Primero llamada Oh!MZ, pasó a llamarse Oh!X tras el lanzamiento del Sharp X1.

ROM, impresos en cada botón del teclado para facilitar su uso en modo gráfico, lo que daba a los juegos un aspecto bastante pobre en comparación con prácticamente cualquier otra máquina de su tiempo. Así que los juegos eran bastante simples y, al no ser un ordenador que tuviera un gran éxito, difíciles de conseguir. A día de hoy es todavía más complicado conseguir muchos de sus juegos, por lo que en parte tendremos que tirar de memoria. Y digo "de memoria" porque, sí, querido lector, este ordenador estuvo a la venta en España y fue mi primer ordenador. Al MZ-700 le siguió el MZ-800 con una calidad gráfica acorde a la época y conversiones dignas de juegos como 'Exolon', 'Gun Fright' o 'Jet Pac'.

MZ-700 en España

Sharp había distribuido anteriormente alguno de sus anteriores ordenadores en nuestro país como el MZ-80K. No es que hubieran tenido un éxito arrollador precisamente, pero no les debió ir la cosa tan mal cuando la empresa encargada de distribuir los ordenadores Sharp en España se embarcó en la aventura de hacer llegar a las empresas (sobre todo) y hogares españoles el MZ-700 en un número superior de unidades. Al fin y al cabo era un mercado en expansión, se tenían que vender.

Esta empresa era Mecanización de Oficinas S.A. Las ventas del ordenador no debieron funcionar todo lo bien que esperaban porque al final el grueso de las ventas del MZ-700 se hizo a través de entidades de ahorro. Más



que ventas fueron promociones de varias cajas de ahorros mediante las que te daban el ordenador si hacías un depósito a plazo fijo. Así fue como el Sharp MZ-700 entró en mi casa. Esta forma de distribución hizo además que el ordenador fuera relativamente popular en algunas zonas de España, mientras que en otras apenas fuese conocido. Por ese motivo la ciudad española en la que probablemente el MZ-700 sea más conocido sea Zaragoza. Allí "vendieron" muchas unidades a través de la por entonces Caja de Ahorros de Zaragoza, Aragón y Rioja, actualmente Ibercaja.

La caja del ordenador, concretamente el modelo 721 que incluía el lector/grabador de casete, contenía, además de los cables necesarios, dos cintas de casete, una con el Basic y otra con varios juegos y aplicaciones que debieron ser creados expresamente para su distribución en la Caja de Ahorros, ya que tanto en la portada como en el lomo de la caja de la cinta habían impreso "Juegos Caja". 6 programas en total venían en dicha cinta, con nombres tan "sugerentes" como 'Caja' (una demo publicitaria de la Caja de Ahorros), 'Othello', 'Cocotero', 'Tragaperras', 'Stampout' y 'Bolera'.

Comprar más juegos era difícil, por no decir imposible. No recuerdo haber visto juegos para esta máquina en alguna de aquellas primeras tiendas de informática, por lo que los juegos aparecían de repente de manos de algún conocido que también había sido engatusado por la entidad bancaria y que vete tú a saber de dónde había salido. Algunos debían ser producciones amateur hechas por usuarios españoles. A estos los nombres los delatan: juegos como 'Enladrillado' (la serpiente de toda la vida que tanto furor causó en los teléfonos móviles de hace 15 años) y 'Ogros', una suerte de mini aventura conversacional, no podían ocultar su origen homebrew patrio. Sin embargo hubo otros muchos que eran limitadísimas versiones de juegos conocidos en otras plataformas, como las correspondientes versiones de clásicos como Pac-Man, Donkey Kong o Space Panic, que parecían venir allende nuestras fronteras.

SHARP X1

Sharp tenía una división especifica para ordenadores que había lanzado al mercado las series MZ. Pero quizás imbuidos por el espíritu emprendedor e inquieto del fundador de la compañía, en la división de televisores de Sharp también se habían puesto a trabajar en el diseño de un ordenador. El Sharp X1 se puso a la venta en 1982, el mismo año que los MZ-700 y, curiosamente, el ordenador de la división de televisores era mejor que el diseñado por los supuestamente especializados en ordenadores.

El X1 contaba en sus entrañas con el Z80A (como no podía ser de otra forma) y 64KB de memoria RAM, igual que su primo-hermano MZ-700. Pero donde el MZ fallaba con su ridícula resolución de 50x80, el X1 era capaz de mostrar unas nada despreciables 320x200, y hasta 640x200. La comparación daba claramente ganador al X1.





Otro aspecto en el que el X1 y los MZ se parecían era en el hecho de no contar con un lenguaje de programación en la ROM, como sí era habitual en el resto de ordenadores. De nuevo tocaba cargar desde cinta el lenguaje que más interesara. El Basic podríamos decir "oficial" que cargaban los ordenadores Sharp era el Hu-Basic, una versión de Basic programada por la empresa japonesa Hudson, que tuvo una relación bastante estrecha con Sharp en aquella época, como veremos más adelante.

El diseño del X1 también se diferenciaba bastante de los MZ. El teclado quedaba completamente separado de la unidad principal, una caja en disposición horizontal que contenía todos los chips y conexiones, todo esto disponible en varios colores. Se podía conectar a cualquier televisor, aunque contaba con un monitor propio opcional que sin embargo tenía la característica de incluir un sintonizador de televisión. En la campaña de marketing de Sharp para el X1 se publicitaba como "el ordenador-televisor". No solo sintonizaba canales de televisión sino que era capaz de superponer imágenes generadas por el ordenador sobre las de televisión.

El X1 tuvo bastante éxito en Japón, aunque por desgracia no fue comercializado fuera de las fronteras niponas. Ya sabemos que a los japoneses les cuesta comprar productos extranjeros y ya hemos visto que viene de lejos en su historia. A pesar de venderse bastante bien, el X1 tenía un rival duro de roer: el también japonés NEC PC-8801, lanzado el año anterior, tenía unas ventas superiores, aunque en comparación los juegos solían ser mejores en versión X1.

Tras algunas variantes del original X1 que incorporaban nuevas características (más VRAM, unidad de disco de 5,25"...), en 1984 Sharp sacaba a la venta la primera evolución importante del X1: el X1 Turbo, que aumentaba la resolución de pantalla hasta

SHARP

Juegos para X1

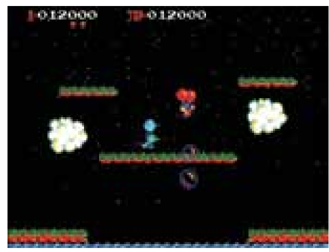
Dentro del catalogo de juegos del Sharp X1 se encuentran muchas versiones de juegos que aparecieron en otros sistemas que nos resultan más familiares. Posee una buena ración de versiones de juegos de Nintendo, Sega, Hudson... en fin, de casi todas las grandes compañías japonesas. La mayoría de estos títulos eran compartidos por otras máquinas japonesas del momento, como NEC PC-88, MSX2 o Famicom.



>> SUPER MARIO BROS. SPECIAL

• DESARROLLA: HUDSONSOFT • AÑO: 1986

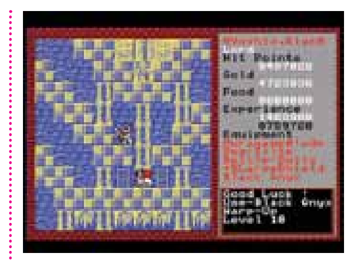
Una de las apariciones de Mario fuera de sistemas Nintendo. Se trataba de una versión del original, más difícil, con nuevos niveles y físicas diferentes. La versión X1, superior a la de PC-8801, tenía scroll parcial, al contrario que la versión para la máquina de NEC, que carecía totalmente de scroll.



>> BALLOON FIGHT

• DESARROLLA: HUDSONSOFT • AÑO: 1985

Nintendo licenció varios de sus juegos a Hudson para ser portados a otras máquinas. 'Balloon Fight' fue uno de ellos y Hudson supo mantener un buen nivel, con gráficos coloridos y sin mostrar carencias destacables, algo de lo que no podían presumir ports de otros juegos para X1, como 'Gradius'.



>> XANADU: DRAGON SLAYER II

• DESARROLLA: FALCOLM • AÑO: 1985

El segundo juego de la saga 'Dragon Slayer'. Es un "dungeon crawler" de scroll horizontal que cambia a una vista desde arriba, al estilo 'Zelda', cuando entramos en combate. Es un juego enorme en cuanto a tamaño, pero quizás algo repetitivo visto desde una perspectiva actual.



640x400. Posteriormente, en 1986, se lanzaría el X1 Turbo Z, que aumentaba la paleta de colores hasta los 4096, muy superior a los 8 de los modelos anteriores. También existieron dos actualizaciones: X1 Turbo ZII y X1 Turbo ZIII, con leves mejoras respecto al primero de los Turbo.

En 1987 las buenas relaciones entre Sharp y Hudson dan como resultado la comercialización del X1 Twin, un ordenador Sharp X1 con una consola PC-Engine incorporada. Todo en uno. En la torre que albergaba la CPU se incluyó un lector de tarjetas HuCard, lo que ampliaba en gran medida el catálogo de juegos disponibles. A pesar de que la idea nos parezca la bomba, dotando al X1 de un excelente catálogo venidero de títulos, en su día tampoco se puede decir que cosechara un gran éxito de ventas, lo que hace que a día de hoy sea una codiciada pieza de coleccionista ya que, además de sus bajas ventas, tampoco se vendió fuera de Japón.

El sucesor del X1 iba a dar un importante cambio respecto a los anteriores ordenadores de la compañía: se abandonaba el procesador Z80 y se pasaba a un potente Motorola 68000

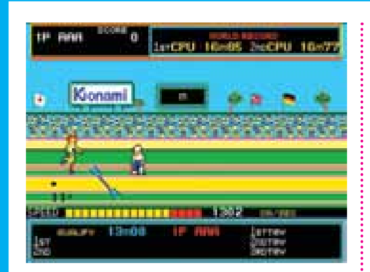
Llega 'el Amiga' japonés

El X1 había tenido una acogida no demasiado buena en Japón a pesar de los esfuerzos de Sharp por mejorar el modelo original en varias revisiones, incluido el X1 Twin que albergaba una PC-Engine en su interior, consola que sí tendría un enorme éxito, consiguiendo colocarse muy por delante de Megadrive entre otras.

Sharp necesitaba un revulsivo que la colocara por delante en ventas de sus grandes competidoras. El X1 sucumbió ante NEC y sus PC-8801 y PC-9801 con sus múltiples variaciones, y también quedó por detrás de Fujitsu con su FM-7 y la evolución FM-77. Estamos en 1987 y Sharp, con la inestimable colaboración de Hudson, tiene un nuevo ordenador listo para ver la luz. El sucesor del X1 iba a dar un importante cambio respecto a los anteriores ordenadores de la compañía: se abandonaba el procesador Z80 y se pasaba a un potente Motorola 68000. El nombre de la bestia tomaría la "X" de su antecesor y le colocarían el "68000" del chip principal.

El Motorola 68000 era ya un procesador bastante popular que usaban ordenadores como los Commodore Amiga, Macintosh o Atari ST. También se usaba en placas de recreativa, como las de Capcom y lo montaría Sega al año siguiente en su Megadrive. Curiosanente Sharp no montó chips fabricados realmente por Motorola hasta varios años después, sino que utilizó los clones que producía Hitachi bajo licencia de Motorola. En concreto el chip era el Hitachi HD68HC000 a 10MHz.

Con 1MB de RAM ampliable a 4 y un chip de sonido FM Yamaha YM2151, el Sharp X68000 era una mula parda que superaba con creces



>> TRACK & FIELD

• DESARROLLA: KONAMI • AÑO: 1988

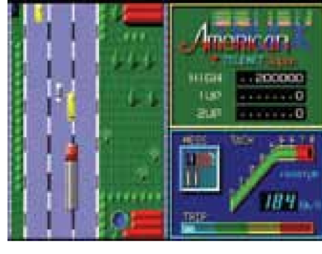
El juego idóneo para quien no le tenga aprecio a su ordenador. Machaca botones y vuelve a machacar. El teclado destrozado en unas pocas partidas. Eso si, la versión X1 raya a buen nivel, por encima de las versiones 8 bits para ordenadores occidentales. Poco recomendable para coleccionistas de hardware.



>> HYDLIDE 3

• DESARROLLA: T&E SOFT • AÑO: 1988

La tercera parte de la saga Hydlide (las dos anteriores también tuvieron versión para X1), un action RPG de ambientación fantástico-futurística, incluía un sistema de moral que nos permitía ser buenos, neutrales o malos, muchos años antes de que otros juegos recientes nos quisieran vender la moto haciendo de ello algo supernovedoso.



>> AMERICAN TRUCK

• DESARROLLA: TELENET • AÑO: 1985

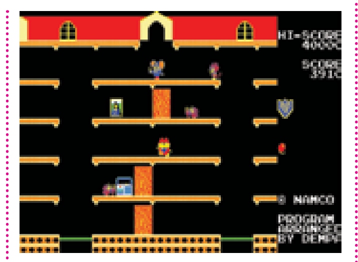
¿Quién no ha deseado alguna vez conducir un enorme camión a toda velocidad e ir arramblando con todo lo que se ponga por delante?. Con 'American Truck' puedes hacerlo. Debes hacerlo. Llega al final y no olvides recoger gasolina o te quedarás tirado. Un buen arcade desengrasante sin más pretensiones.



>> MUGEN SENSHI VALIS

• DESARROLLA: TELENET • AÑO: 1986

Basado en una serie de animación, controlamos a una colegiala que, empuñando la espada Valis, debe defender el mundo humano, el mundo de los sueños y el mundo de la oscuridad de las fuerzas del mal. Acción y plataformas, enemigos por doquier y una música machacona ochobitera.



>> MAPPY

• DESARROLLA: NAMCO • AÑO: 1986

Un juego con muchas versiones en el que encarnamos a un ratón policía que se adentra en casa de una banda de gatos ladrones para recuperar aparatos electrónicos robados. La versión X1 está bastante lograda y no dista demasiado del arcade original, siendo la mejor de los ordenadores japoneses de su generación.



>> KAGIRINAKI TATAKAI

• DESARROLLA: ENIX • AÑO: 1983

Disparos y plataformas es lo que nos propone esta joyita del catálogo de X1. Equipados con un jetpac y un cañón laser (hola Ultimate) debemos descender a través de una base subterránea. Para hacer más fácil nuestra labor podemos recoger granadas y cohetes con los que destruir el escenario.

Imágenes: www.arcade-gear.com



a los ordenadores de 16 bits que se comercializaron en Europa y EEUU. De hecho su arquitectura era muy similar a las de placas arcade de la época, como la CPS1 de Capcom, por lo que realizar conversiones domésticas de recreativas era sencillo y el resultado muy similar al original, sobre todo teniendo en cuenta que empresas como la propia Capcom llegaron a utilizar el X68000 para programar sus juegos para placas de recreativa.

La estrategia de diseño de Sharp con el X68000 fue arriesgada y, a la postre, posiblemente equivocada para lograr su objetivo: arrebatar el liderato en ventas a NEC. El X68000 era una bestia, un ordenador con grandes capacidades y una gran cantidad de conexiones y posibilidades de expansión que lo hacían muy atractivo para profesionales del diseño gráfico, músicos y sibaritas del videojuego. ¿El principal problema?: el precio. 370.000 yenes de aquellos tiempos (2.600€ al cambio actual, que debido a la inflación, si se pusiera ahora a la venta, sería el doble) no son moco de pavo, y también explica que este excelente ordenador no se comercializara fuera de Japón, sumado a que el yen era una moneda muy fuerte en ese

SHARP

Juegos para X68000

El catálogo de X68000 no es demasiado extenso, debido a las moderadas ventas que tuvo en Japón. En él conviven magnificas conversiones de recreativa con juegos más propios de sistema doméstico, todos ellos con un marcado carácter japonés. Hacer una selección de títulos es complicado debido al alto nivel de calidad que poseen de media. Sin embargo aquí van unos cuantos, aunque habrá que dejar fuera unas cuantas conversiones de Capcom, que no queremos que esto sea un monográfico de la compañía de Osaka.



>> AKUMAJO DRACULA

• DESARROLLA: VING CO. • AÑO: 1992

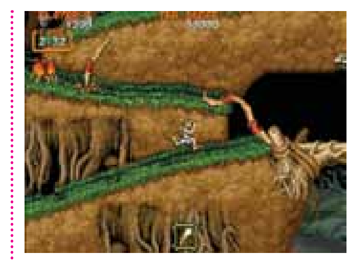
Durante varios años exclusivo de X68000. Es un Castlevania clásico que mantiene el estilo de juego del original y aumenta la dificultad. Hasta séis veces podemos terminar el juego y que cada vez que lo hagamos el nivel de dificultad suba más y más. Es un imprescindible para todo buen coleccionista de X68000 o de la saga Castlevania.



>> CHO REN SHA 68K

• DESARROLLA: TOAPLAN • AÑO: 1992

Vio la luz en 1995 en exclusiva para X68000, aunque años después hubo un port para Windows. Se trata de un shoot'em up de scroll vertical, que encuadraríamos dentro del subgénero “danmaku” o “bullet hell”. Frenético y con una dificultad elevada, tiene la particularidad de ser un juego homebrew, lo que da doble valor a su gran calidad.



>> DAIMAKAIMURA

• DESARROLLA: DATA WEST • AÑO: 1990

Capcom y X68000, son como un matrimonio perfecto. Esta conversión de Ghouls'n Ghosts para el ordenador de Sharp es una muestra de ello. La mejor conversión doméstica que tuvo este juego es precisamente esta, muy muy cerca de ser una copia exacta de la recreativa. Lo que hubiéramos dado en su día por tener algo así en casa.



¿El tamaño importa? Aunque el X6800 no impresionara por el tamaño de su torre, no podemos decir lo mismo de las cajas de los juegos. Enormes. Probablemente fuera un problema para los reducidos hogares japoneses.





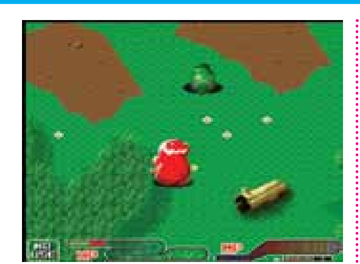
momento lo que penalizaba las exportaciones. El Commodore Amiga y el Atari ST podían respirar tranquilos en occidente: el "kaiju" de los ordenadores no saldría de Japón.

Así que, ¿quién pudo comprar el deseado X68000?: muy poca gente. NEC y su aliado Seiko siguieron liderando el mercado ampliamente con sus modelos PC-98, una serie de ordenadores de 16 bits que se comenzó a vender en 1982 que llevaba varias evoluciones y que se complementaban con los PC-88 de 8 bits.

Que el X68000 era un ordenador caro queda constatado al ver sus especificaciones técnicas, sobre todo si se compara con sus sistemas domésticos contemporáneos. La resolución de pantalla iba desde los 256x240 hasta 1024x1024. La paleta de colores era de 65.536, pudiendo mostrar 256 simultáneamente en pantalla (aunque en la máxima resolución se quedaba en 16 colores). Podía mover hasta 128 sprites en pantalla y era capaz de hacer scroll parallax por hardware. En resumidas cuentas, era superior a casi todo.

Si en los datos técnicos se mostraba apabullante, el aspecto y hardware que incluía no se quedaba atrás. Sobre un impactante diseño de dos torres conectadas, el X68000 sorprendía también con sus dos disqueteras de 5,25", que podían eyectar el disco por software, y la cantidad de puertos disponibles. Se podían añadir tarjetas MIDI, discos duros, expansiones de RAM, tarjetas de red, aceleradores de CPU... Tenía puerto paralelo para impresora, ratón, dos puertos para joystick, usando el standard de Atari de 9 pins, auriculares, micrófono.

A lo largo de los 20 modelos de X68000 que se fueron lanzando hasta 1993 con los modelos Compact y Compact HD, se añadían nuevos componentes o se mejoraban los existentes. Se ampliaba la RAM, se añadía disco duro (el modelo original no lo llevaba), se aumentaba la capacidad del disco duro, se actualizaba el sistema operativo... incluso se cambió el procesador. En 1991, con la salida de los modelos X68000 XVI y XVI-HD se pasó a usar un Motorola 68000 a 16MHz, mientras que en 1993 se daría un salto mayor al meter



>> ETOILE PRINCESSE

• DESARROLLA: SUCCESS/KID • AÑO: 1992

Con un aspecto y unas mecánicas similares a 'The Legend of Zelda', solo tendríamos que cambiar a Link por una cuquísima niña (la princesa) armada con una varita mágica con la que destruir a todo bicho viviente que se le ponga por delante. Dificultad baja, aumentada por los textos en japonés.



>> GENOCIDE 2

• DESARROLLA: CSK R.I. • AÑO: 1989

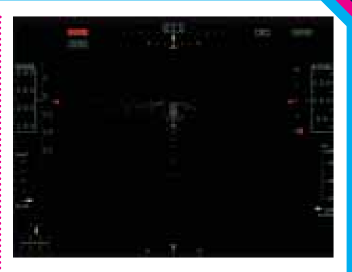
Marchando una de mechas. Controlamos a un mecha-ninja en un gran juego de acción y plataformas. Nuestro roboto se abrirá paso a espadazo limpio a través de escenarios futuristas. Tuvo versión para Super Nintendo y también apareció mejorado en un pack junto a su primera parte para FM-Towns.



>> COTTON

• DESARROLLA: S. YOSHIDA • AÑO: 1996

Otro shoot'em up, esta vez de scroll horizontal, y otra versión casi perfecta de recreativa. En vez de nave controlamos a una niña bruja montada en su escoba, al estilo 'Mystic Riders' de Irem. Nuestro objetivo: matar a los malos, no practicar un estúpido deporte como hacía Harry Potter.



>> THE COCKPIT

• DESARROLLA: FAMILY SOFT • AÑO: 1994

Los ordenadores siempre se han llevado bien con los simuladores de vuelo, y el X68000 no iba a ser menos. En este caso tendremos que aterrizar varios aviones en diferentes aeropuestos y condiciones atmosféricas en vuelo nocturno. Siempre es de noche en 'The Cockpit', que no os confunda.

el chip Motorola MC68EC030 a 25MHz, cuya arquitectura de 32 bits le daba mayores prestaciones que al modelo 68000 (también con arquitectura de 32 bits pero limitado por su bus de datos de 16 bits).

Los modelos Compact, los últimos de la serie, cambiaron además las disqueteras de 5,25" por dos de 3,5".

La colaboración con Hudson fue más allá del diseño de la máquina. El sistema operativo del X68000, como ya ocurrió con las versiones de Basic para el X1 y los MZ, corrió a cargo de Hudson. Este sistema se llamó Human68K y utilizaba comandos similares a los de MS-DOS. Además se usaba una interfaz gráfica llamada "VS" que posteriormente se sustituyó por otra denominada "SX-Window".





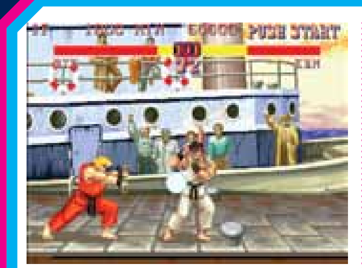
Joystick para jugones. El arcade stick oficial de Capcom junto al X68000 debía ser la guinda del pastel. A la derecha comparativa entre el ordenador y un modelo de PlayStation 2.

Máquina de juegos

Los datos teóricos están muy bien, pero a la hora de la verdad lo que importa son los juegos y la experiencia que nos puede transmitir el ordenador en sí. Como hemos dicho, el X68000 tenía dos puertos de joystick estándar de Atari, lo que le hacía compatible con una gran cantidad de joysticks. Sin embargo el mismo hecho de usar la norma Atari suponía una limitación. El tiempo en el que las maquinas recreativas usaban solo dos botones de acción estaban quedando atrás, por lo que un ordenador que recibía ports casi perfectos de recreativa necesitaba joysticks que permitieran usar más de dos botones. La solución al problema llegó de manos de uno de los gigantes de los salones recreativos. Capcom lanzó una gran conversión para X68000 de su exitazo Street Fighter II. El juego requería de 6 botones para jugar como dios manda, así que con la edición para X68000 se incluyó un adaptador que permitía conectar el arcade stick oficial de Capcom: el Capcom Fighter Power Stick. Lo mejor es que con este adaptador también se podían conectar pads de Megadrive y de Super Famicom, lo que aumentaba considerablemente las posibilidades de control. Con la opción de usar un control con una disposición cercana a una recreativa, los juegos tenían que estar a la altura. Y vaya si lo estaban.

Como ya hemos comentado, una de las principales compañías de desarrollo de recreativas, la siempre magnífica Capcom, llegó a usar el X68000 para programar los juegos de sus placas. En X68000 se vieron las mejores conversiones a sistemas domésticos de juegazos de la talla de Final Fight, Ghouls N' Ghosts o Strider. Tampoco faltó a la cita Street Fighter II, con una versión que superaba por mucho a todas las demás de la época. Solo estaba a la altura la versión de otro ordenador japonés: el FM Towns, competencia directa del X68000.

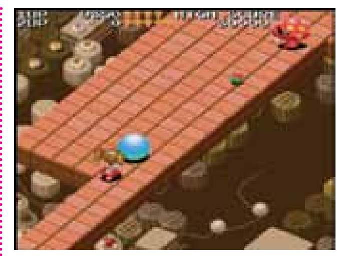
Otra compañía bastante activa a la hora de sacar conversiones de sus recreativas fue Sega. 'Afterburner', 'Super Hang On', 'Thunder Blade' o 'Alien Syndrome'. Konami tampoco dejó pasar la oportunidad de lanzar varias conversiones y sacó varias entregas de su genial saga 'Gradius', 'TwinBee' o 'Parodius'. Además desarrolló 'Akumajo Dracula', considerado como una de las mejores entregas de la saga Castlevania, exclusivo de X68000 hasta que se hizo una versión para Playstation en 2001 bajo el título 'Castlevania Chronicles'. Otras compañías japonesas como Taito, Namco o SNK también quisieron estar presentes dentro del catálogo de tan magna máquina.



>> SUPER STREET FIGHTER II

• DESARROLLA: VING CO. • AÑO: 1992

Qué podemos decir que no se sepa ya de este juego. De nuevo Capcom hizo en excelente trabajo en X68000. En algo se tenía que notar que los juegos de CPS1 y CPS2 se hicieran en este ordenador.



>> MARCHEN MAZE

• DESARROLLA: VING CO. • AÑO: 1992

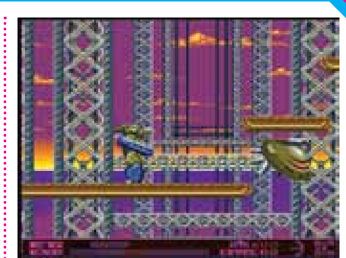
Si juntásemos un shoot'em up con 'Marble Madness', probablemente nos saldría algo muy parecido a 'Marchen Maze'. La protagonista es una niña que pasea por una plataforma elevada cuadriculada en vista isométrica, plagada de enemigos a los que tiene que destruir a burbujazo limpio. Una marcianada de las que tanto nos gustan.



>> SOL-FEACE

• DESARROLLA: TOAPLAN • AÑO: 1992

Interesante shoot'em up que se lanzó como exclusiva para el X68000, aunque acabó siendo versionado para Megadrive y Mega-CD. Aparte de su buen aspecto gráfico también es destacable la forma de gestionar los cañones de la nave, que podemos inclinar independientemente a voluntad para disparar en diagonal.



>> AQUALES

• DESARROLLA: DATA WEST • AÑO: 1990

Otro de mechas, y de nuevo un acción-plataformas apto para todos los paladares. En esta ocasión, a diferencia de Genocide 2, nuestro engendro robótico cuenta con un arsenal mucho más potente y adecuado para lo que se supone que debería ser un vehículo de combate de este tipo: proyectiles y demás parafernalia.



Otro título que no podía faltar, aparecido de forma oficial en gran número de sistemas, era ‘Tetris’. Fue desarrollado por Bulletproof Software, la empresa de Henk Rogers que había obtenido en principio la licencia para publicar ‘Tetris’ en Japón y que posteriormente sería artífice de la obtención de los derechos de publicación para Nintendo y su Game Boy a nivel mundial.

El X68000 compartió buena parte de su catálogo con otros ordenadores japoneses como el FM-Towns. Como ordenadores específicos para el mercado japonés, tenían una parte de su catálogo muy orientada al particular gusto del público nipón. Aventuras de texto/visual novels de estilo anime como ‘Dracula Hakushaku’ o la saga ‘Dead Of The Brain’; RPGs como ‘Dragon Knight’ o la saga ‘Ys’; juegos de mechas como las dos entregas de ‘Genocide’ o ‘Mad Stalker: Full Metal Force’; inclasificables como los ‘Princess Maker’ y su continuación espiritual pasada de vueltas (agárrense los machos) ‘Prostitute Maker’, un juego en el que un padre (nosotros) tendrá que hacer de su hija adolescente toda una prostituta de postín. Esto es Japón, amigos.

Algunos de estos juegos, los más centrados en la historia y por tanto con gran cantidad de texto, son injugables por estos lares al ser muchos de ellos exclusivos para Japón y, por tanto, estar en perfecto japonés.

Mientras Sharp lanzaba ordenadores y consolas durante los 80 y principios de los 90, no descuidó sus otros productos, centrándose sobre todo en los televisores. Su apuesta por la tecnología LCD hizo que se propusiera que todos sus aparatos incluyesen una pantalla LCD, así que invirtió en desarrollo de esta tecnología.

Era un periodo de máximo esplendor para Sharp, llegándose a considerar como la gran rival de Sony en el mercado de la electrónica. Sin embargo las cosas iban a empezar a salir torcidas por varios motivos.

Japón llevaba ya bastantes años siendo una gran potencia económica e industrial. El Yen estaba en sus valores más altos, lo que encarecía las exportaciones, y por si fuera poco los costes de producción en Japón habían aumentado mucho. Sharp tenía ya varias factorías a lo largo del mundo, desde Camas, en el estado de Washington, pasando por Tailandia, China o España (concretamente en Sant Cugat del Vallés, Barcelona). Se redujo la producción japonesa y se aumentó en las de fuera, donde los costes de producción eran inferiores. Esto por si mismo no tenía que ser un gran problema. Pero Sharp encontró un importante competidor en el mercado del LCD: Matsushita Electric Industrial Co, dueños de la marca ‘Panasonic’ entre otras y que entró muy fuerte en este segmento, rebajando precios y aumentando la producción. Las ventas de Sharp descendían por primera vez en cinco años.

En 1998 una nueva dificultad: Japón entraba en recesión, la peor desde la 2ª Guerra Mundial. El mercado japonés se hundía y esto afectó gravemente a las ventas de productos de línea blanca de Sharp (neveras, lavadoras, aires acondicionados...). Los beneficios ese año bajaron otro 43%. Se tomaron varias medidas organizativas para intentar aumentar los beneficios y se redujeron costes y líneas de producto. Por ejemplo en 1999 se anunció que Sharp dejaría de fabricar televisores CRT en 2005, pasando a usarse exclusivamente pantallas LCD. Con estas medidas Sharp consiguió repuntar tras la salida de Japón de la recesión.

A día de hoy Sharp sigue manteniendo en producción un buen número de productos electrónicos. Quizás aquí en España la conozcamos más por sus televisores ‘Aquos’, pero su producción va mucho más allá: desde equipos de audio, frigoríficos, microondas, fotocopiadoras, calculadoras, cajas registradoras... hasta paneles de células fotovoltáicas. Sharp sigue siendo una gran compañía de electrónica, aunque haya dejado muy lejos todo lo relacionado con videojuegos. Una lástima porque fue capaz de crear uno de los mejores ordenadores de 16 bits, aunque por estas tierras no llegásemos a catarlo.

Las consolas SHARP

El X68000 fue el último ordenador de sobremesa de Sharp, pero al margen de eso hubo algún coqueteo de por medio con las consolas.

La primera aventura de Sharp dentro del mercado de consolas fue gracias a un acuerdo con Nintendo para producir la ‘Sharp Nintendo Television’ o ‘C1 NES TV’, como se llamó en EEUU cuando se comercializó ya en 1989, un televisor de 14” al que se le podían meter cartuchos de Famicom/NES.

En 1986 Sharp siguió su relación con Nintendo sacando una consola llamada ‘Twin Famicom’, que no era otra cosa que una Famicom con el Famicom Disk System que permitía jugar tanto a los cartuchos como a los disquetes que se lanzaban.

En 1989 salía la Famicom Titler, otra consola compatible con la Famicom. Fue la única Famicom que generó señal RGB y con salida S-Video. Se podía conectar a una videocámara para producir y editar vídeos de gameplays.

En 1990 Sharp alcanzaba de nuevo un acuerdo con Nintendo y nacía el ‘Super Famicom Naizou TV SF1’, un televisor que incluia una Super Famicom en su carcasa y que se vendió exclusivamente en Japón en dos versiones: de 14 y de 21 pulgadas.


En X68000 se vieron las mejores conversiones a sistemas domésticos de juegazos de la talla de Final Fight, Ghouls N’ Ghosts, Street Fighter, Castlevania, Gradius o Strider





Fatal Fury Neo·Geo (SNK) **1991**

El sonido mecánico del ascensor comenzaba a escucharse en el ático de la torre de Geese Howard, el fornido líder de los bajos fondos de Southtown se preparaba para recibir a aquel que había osado derrotar a toda su escolta personal, incluido el mismísimo Billy Kane. Durante esos instantes, Geese no podía reprimir cierta emoción, sabía que pronto volvería a sentir aquello que en contadas ocasiones recorría su cuerpo, eso que había experimentado cuando antaño se enfrentaba a su hermanastro Wolfgang Krauser o cuando competía con su antiguo maestro Jeff Bogard. No obstante, el luchador que ascendía a la torre en esos momentos, acababa de proclamarse campeón del torneo The King of Fighter, frustrando por el camino los planes del respetado criminal. Se trataba del hijo de un antiguo rival, y no podía permitir que continuara su avance, su guardia personal lo había retenido y llevado a su territorio. Sin duda, este era su fin.

La cuenta atrás terminaba y las puertas del ascensor se abrían, revelando al joven guerrero que clamaba venganza contra Howard, una gorra roja y blanca y una larga cabellera rubia lo engalanaban. Sin pensarlo dos veces, Geese se abalanzó contra él lanzando un amenazador grito: -vas a terminar tus días cayendo por esa ventana, -afirmó mientras se dejaba llevar por el frenesí de la batalla.


GEESE HOWARD
>> 1UP!


SCORE
4200



Cybernator

Konami/Palcolm puso la cara bonita ya que el juego fue programado por Masaya, una pequeña desconocida a principios de los 90 en nuestro país. Con todo se trata de un juego fabuloso ignorado en demasiadas ocasiones.



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1992
GÉNERO: Acción / Shooter
PROGRAMACIÓN: NCS/Masaya
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Hay ocasiones en las que la caja y unas cuantas capturas nos empujan a comprar un juego... o al menos las había. Fue ese el caso de Cybernator, un título que pasó de puntillas por las revistas del sector en España cosechando buenas críticas pero del que no se habló lo suficiente como para captar la atención de los usuarios de la consola en aquel momento.

No fue mi caso. Que Konami estuviera detrás (aunque testimonialmente en tareas de distribución), y aquel planteamiento de mechas gigantes y ambientación anime, me persiguieron hasta que por fin pude hacerme con un cartucho de segunda mano en un videoclub. Prácticamente ya al final de la vida comercial de la 16 bits de Nintendo, aquel juego fue una especie de canto del cisne con el que cerrar horas y horas de diversión en casa gracias a la Super.

Nada más enchufar el cartucho musicón del bueno, gráficos por encima de la media y un desarrollo que giraba alrededor de un guión que no me esperaba. Los primeros minutos son algo desconcertantes. El mecha cuenta con mucha inercia y cuesta manejarlo. La sensación es fantástica, los diseñadores consiguieron imprimir un control en el juego que simula bastante bien lo que tiene que ser llevar para adelante un mastodonte de estas características. Tras esos primeros momentos el resto viene de corrido. Niveles para las armas, enemigos con patrones de ataque diferentes, bosses finales (ojo a los consejos para cumplir con éxito la misión), niveles más cercanos a los matamarcianos. En fin, toda una plétora de diversión, adicción y técnica notables cuanto menos.

Nunca llegué a terminarlo aunque no es un juego especialmente difícil, y años más tarde supe de su conexión con la serie Assault Valken y todo el movimiento mecha que rodea estos videojuegos (echadle un vistazo al fantástico reportaje incluido en este número de RetroManiac).

Es cierto que existen diferencias entre las versiones PAL y japonesa, y que existe un remake (mediocre) para PlayStation 2, pero todo esto no es óbice para no probar este pequeño cartucho de 8 megabits y disfrutar con un enano a los mandos de un robot gigante, ahora que se han puesto de moda nuevamente gracias a Titanfall.

Publicidad y Videojuegos






Desde hace algunos años las compañías desarrolladoras de videojuegos -a menudo a instancias de los gerifaltes que mueven el cotarro económico en las empresas que distribuyen sus productos- han ido incluyendo **publicidad explícita** en sus productos; evidentemente, no estamos hablando de algo que resulte excesivamente original o novedoso, pero sí es verdad que se han introducido conceptos como publicidad **dinámica** -que se va actualizando mediante la propia conexión a Internet- o anuncios **adaptados al propio jugador** según sus características, por no hablar del filón que han desenterrado tales compañías con el **Free To Play**, que al final resulta en una suerte de "juega-sin-pagar-pero-con-toneladas-de-publicidad".

Desmarcándonos un poco de esta arrebatadora corriente, procederé a continuación a desempolvar unos cuantos títulos del pasado en los que la publicidad y los sponsors resultaban de importancia capital dentro del propio videojuego haciendo que, en estos casos, fuera prácticamente **imposible concebir el juego sin su correspondiente patrocinador**. Al ser un tema que ya se ha tratado en otros medios, evitaré los títulos más conocidos (recuerden por ejemplo a **Global Gladiators** de **McDonalds** o a **Cool Spot**, el punto rojo de **Seven Up**).

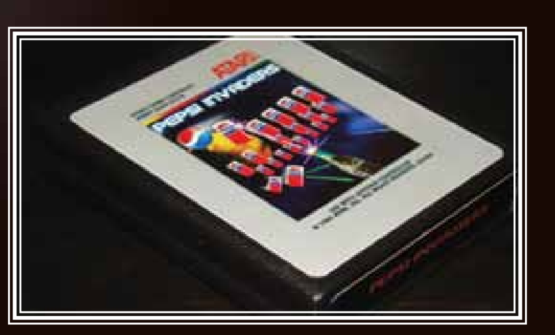
Aviso de antemano: **ninguna de las marcas** que se mencionan a continuación **nos va a dar un duro** por su aparición en el artículo. Y es que somos una publicación que no se vende. Bueno, vale, aceptamos un cargamento de **Coca-Cola**, un barril de cerveza y unos cuantos kilos de yogures.


Por **Pedja**

Pepsi Invaders a.k.a. Coke Wins (1983)

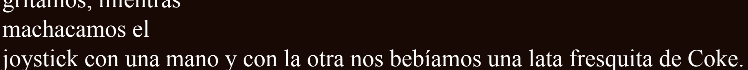


Quizás la mayor rareza que me he encontrado explotando este filón. De hecho, se trata de un programa que se distribuyó mediante una tirada muy reducida de cartuchos, concretamente para Atari 2600. Encargado por la todopoderosa Coca-Cola, la idea era ridiculizar a su némesis de las bebidas refrescantes y excitantes, Pepsi, de modo que la nave original del Space Invaders atacara a hordas de letras unificadas con comportamiento hostil. Como no podía ser de otra manera, dicha conjunción de letras sólo cargaban con un pecado a sus espaldas, pero no era cualquier cosa, no: formaban la palabra maldita, P-E-P-S-I, en su inexorable descenso hacia nuestra zona de seguridad. ¡Sacrilegio!, gritamos, mientras machacamos el joystick con una mano y con la otra nos bebíamos una lata fresquita de Coke.

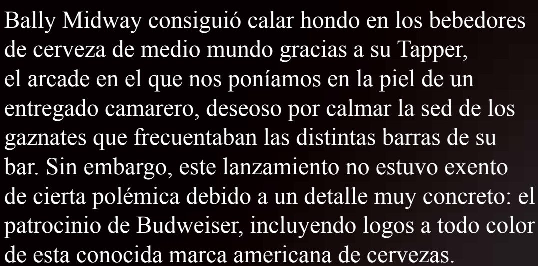


Como os comenté, este juego sólo se presentó en una convención de videojuegos en 1983, y en la actualidad forma parte del panteón de rarezas de nuestro vicio preferido. La verdad que me gusta más el nombre de Coke Wins; esa sensación de seguridad en la victoria otorgaba muchos puntos, en una campaña publicitaria infinitamente más original que llenar las redes sociales de latas con el nombre de tu pareja.

Esquivo: PEPSI Invaders se ha convertido en uno de los juegos más difíciles de encontrar. Toda una rareza en el mundo de los coleccionistas que alcanza precios de hasta cuatro cifras cuando se trata del original con caja, etc. En la imagen de arriba una reproducción del cartucho.



Tapper (1983)



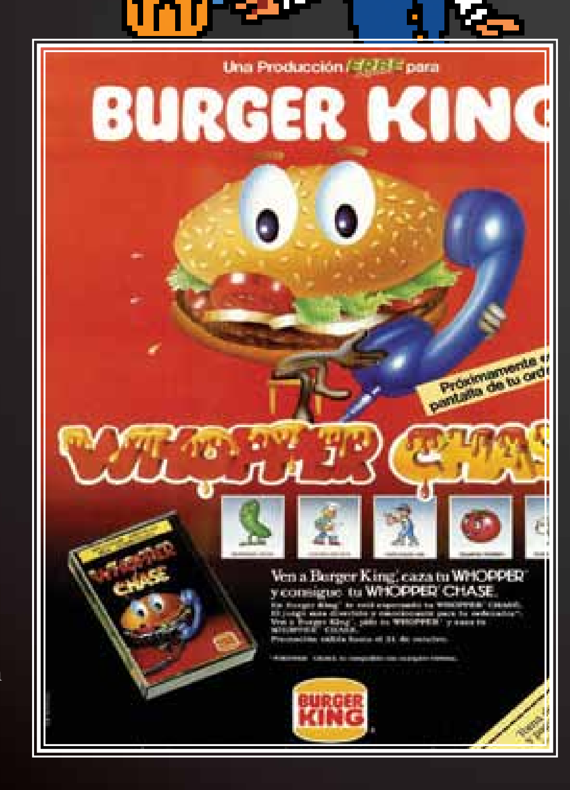


Bally Midway consiguió calar hondo en los bebedores de cerveza de medio mundo gracias a su Tapper, el arcade en el que nos poníamos en la piel de un entregado camarero, deseoso por calmar la sed de los gaznates que frecuentaban las distintas barras de su bar. Sin embargo, este lanzamiento no estuvo exento de cierta polémica debido a un detalle muy concreto: el patrocinio de Budweiser, incluyendo logos a todo color de esta conocida marca americana de cervezas.

La primera versión de Tapper fue rediseñada y renombrada un año después como Root Beer Tapper. El objetivo, como podréis imaginar, radicaba en eliminar la bebida alcohólica de la ecuación, siendo sustituida por la inocua cerveza de raíz. Bally Midway recibió bastantes quejas, siendo acusada de que fomentaban el consumo de alcohol entre los adolescentes mediante el patrocinio de Budweiser y todo lo que esto conllevaba.

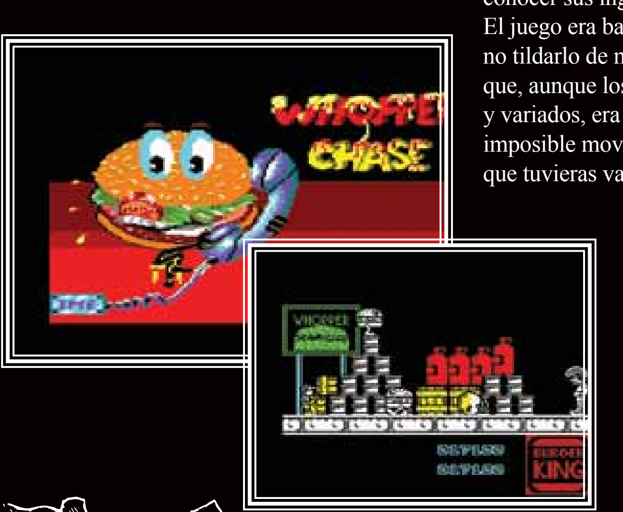
Nos encontramos, por tanto, ante uno de los primeros casos de videojuegos con dos versiones: la original y la light. Como suele ocurrir cuando hay polémica, dudo mucho que Steve Meyer, diseñador del juego, tuviera en mente algo remotamente parecido a animar a los jóvenes a beber…

Whopper Chase (1987)



En los años previos a la fundación de Topo Soft como sello de desarrollo, su empresa matriz, Erbe Software, lanzó varios títulos bajo la propia denominación de Erbe, entre los cuales nos encontramos Ramón Rodríguez o Las tres luces de Glaurung, uno de los mejores títulos en los que trabajó el añorado Javier Cano. Entre estos nombres topamos con uno realmente peculiar, por varios motivos. Detrás del código de Whopper Chase se encuentran nombres como José Manuel Muñoz “Rambo” (que también participase en Glaurung) o Carlos Arias, autores que pasarían a diseñar juegos de la propia Topo.

En esencia, Whopper Chase es un arcade carente de scroll en el que nuestro avatar puede saltar y disparar para evitar que los enemigos se lo coman. Y nunca mejor dicho, ya que el visionario argumento nos traslada a un futuro en el que la cadena de comida rápida Burger King ha logrado materializar una hamburguesa inteligente, con ojos y patas incluidos. Así, esta Super-Whopper será capaz de llegar ella solita a las fauces de un hambriento cliente, aunque parece que la competencia quiere destriparla primero para conocer sus ingredientes secretos… El juego era bastante mediocre, por no tildarlo de malo de solemnidad, ya que, aunque los sprites eran resultones y variados, era prácticamente imposible moverse por las pantallas sin que tuvieras varios enemigos encima, incluso con un patinazo tan grande como el pasar de pantalla y que al instante nos quiten una vida sin posibilidad de esquivar al maleante de turno.



Al fin y al cabo, estamos hablando de un videojuego que se regalaba en promoción comprando tu menú Whopper; una cassette con carátula en la que se grababan todas las versiones disponibles del juego, tanto Spectrum como Amstrad, MSX y Commodore; una forma de distribución que no llegué a ver en ningún otro título comercial de la época. Igualito que los muñecos de plasticucho que regalan ahora, ¿verdad?

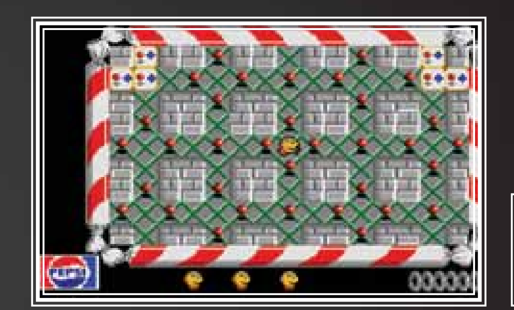
Pepsi Challenge (1988)



Hay espacio en este artículo para que Pepsi se tome su revancha, y a mí me tiene ganado, por razones obvias. Lo comprenderéis en cuanto os deis cuenta de que, detrás de este rimbombante nombre -con el que Pepsi también denomina a una especie de reto anual en la que visitaba centros comerciales para que prueben las dos bebidas de cola en discordia y proclamar a la vencedora-, se esconde una versión evolucionada de uno de nuestros héroes patrios del videojuego, el señor Mad.

Comecocos de profesión y diseñado por Rafa Gómez para Topo Soft, Mad pudo ver como su puesta de largo en los ordenadores de ocho bits llamó la atención de Pepsi, la cual, en asociación con U.S. Gold, llevó Mad Mix Game allende nuestras fronteras con el susodicho nombre. El desarrollo del juego original permanecía intacto, aunque se introdujeron algunos cambios; el más llamativo, que el personaje que manejamos tenía patas con las que pisaba las bolas. Así es como Mad vio cercenada de un tajo su glotonería, perdiendo el sentido de la propia denominación de origen de "comecocos" y acercándose más al aspecto que tenía uno de sus enemigos más peligrosos, el Repugnantoso, que también aplastaba puntitos.

Pepsi Challenge era, como su nombre indica, un auténtico desafío que fue premiado con opulentos obsequios, entre los que, según el propio autor, tenían cabida coches de lujo como Porsches y Ferraris. Curiosamente, la vinculación del software con la marca no llegó más allá de mostrar el logo en la zona de marcadores.



Reaprovechando material: Sin apenas cambios con respecto al original, un Mad con patas no es suficiente para que un mítico del software patrio pierda su personalidad.

Danone World Football (1998)

Ahora no queda ni rastro de las promociones de antaño, pero si peináis alguna cana que otra seguro que podeis tirar de memoria -o quizás abrir el cajón del armario de tu viejo cuarto, ese que tu madre amenaza una y otra vez con tirar su contenido al vertedero- para recordar alguno de los "juguetitos" que solía regalar Danone con sus yogures. Así a bote pronto podría mencionar los rotuladores mágicos, los cuales cambiaban de color al aplicarle encima el de color blanco; también recuerdo unos capuchones muy simpáticos en forma de fruta que se colocaban en la parte superior de los lápices de madera, los amarillos con rayas negras, por supuesto.

Resulta que en el mismo año en el que se disputaba el mítico mundial de Francia 98, la empresa gala tuvo la brillante idea de promocionar un videojuego para PC en formato CD-ROM, desarrollado por sus compatriotas de Ubisoft. Así, World Football fue comercializado utilizando el nombre de Kiko, uno de los mayores talentos futbolísticos de la cantera cadista. Sin embargo, muchos de nosotros jugamos de balde a una versión más reducida del juego gracias a esta promoción.



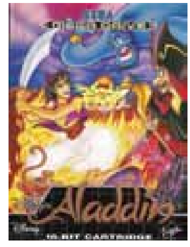
Y no era mal juego, no. Muy simple en su desarrollo, plagado descaradamente de trazos arcade, el espectáculo estaba asegurado con pepinazos desde la frontal del área, cabezazos del copón y chilenas imposibles. Pero ay, tenía un defecto, ese que todos estáis pensando. Comencé el artículo comentando que está muy de moda el Free-To-Play a cambio de tragar publicidad, ¿verdad? Pues aquí tenemos un claro ejemplo, ya que en el descanso de cada partido que jugábamos, el programa emitía un vídeo en el que un chaval se hartaba de yogures y marcaba un penalty por la escuadra, mientras el doblador de Robert -abogado…- de Niro retransmitía la jugada. Cincuenta y un segundos de publicidad marcadas a fuego para toda la vida.




3

Guerra consolera. No era habitual en la guerra de los 16 bits que ambas versiones de un mismo juego fueran de diferentes desarrolladoras. Capcom hizo un buen trabajo con su versión para Super Nintendo, pero Virgin, con David Perry a la cabeza, hizo un trabajo excepcional en Mega Drive.

Aladdin



SISTEMA: Megadrive
AÑO: 1992
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Virgin Interactive
PUNTUACIÓN:

Siempre que una desarrolladora adquiere los derechos de algún personaje o película de éxito existe cierta tendencia a la desconfianza, a pensar que la compañía no necesita que el título esté muy trabajado para aprovechar el tirón del largometraje y conseguir un gran número de ventas. Es verdad que Aladdin vendió la friolera de 4 millones de copias (sólo superado en Mega Drive por cierto erizo azul), pero es que el juego rebosaba amor por los cuatro costados.

Como no podía ser de otra manera, nos ponemos en la piel del protagonista de la famosa película y tenemos que librar a la princesa Jasmine de las garras del malvado Jafar. En nuestro paso por las calles de Agrabah, la Cueva de las Maravillas o el Palacio del Sultán, encontramos numerosos guiños al largometraje que sacaron la sonrisa de los que previamente pasaron por el cine, aunque también existen pequeños chistes propios del juego y hasta referencias a otras películas de Disney.

Como juego de plataformas, Aladdin se codea con los grandes de Mega Drive, que no es decir poco. Los niveles tienen un diseño más que correcto, gozan de una gran variedad (recuerdo con especial cariño la frenética pantalla de la alfombra mágica) y están impregnados de un genial sentido del humor. Por otra parte se apostó por cambiar el típico método de la época de saltar encima de los enemigos, en favor de armas como la cimitarra o el lanzamiento de manzanas, lo cual acabó siendo un acierto.

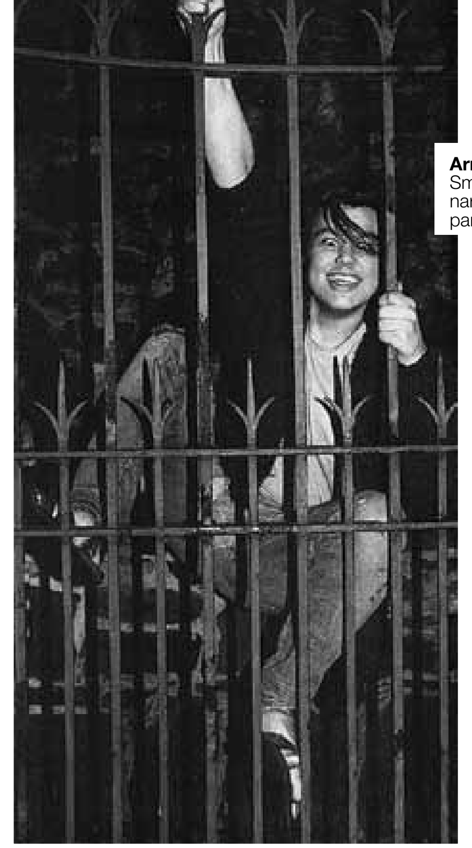
Pero era en el apartado gráfico donde el juego más sobresalía. El hecho de que Virgin trabajara directamente con algunos animadores de Disney, unido a la nueva tecnología Digicel, hicieron que Aladdin contara con unas animaciones nunca vistas hasta la fecha. La suavidad y fluidez con la que se movía, no sólo el protagonista, sino todos y cada uno de los personajes, hacían que el juego luciera casi como la película. Además, se consiguió dotar de un gran colorido al juego teniendo en cuenta la difícil paleta de colores de la que disponía Mega Drive. En resumen, un apartado visual realmente espectacular, al que sólo se le puede achacar el excesivo reciclaje de esbirros durante la partida.

Si a todo esto le sumamos los elemento típicos de cualquier plataformas tales como bonus entre pantallas, luchas contra jefazos o incluso la posibilidad de comprarle objetos a un mercader, nos sale no ya uno de los mejores juegos de su año, sino uno de los principales plataformas de todo el catálogo de Mega Drive.

BRITISH PLATFORMS

CUANDO MANIC MINNER APARECIÓ EN LOS ORDENADORES DE 8 BITS A PRINCIPIOS DE LOS 80 REVOLUCIONÓ EL PANORAMA LÚDICO. NO SÓLO FUE POR EL PLANTEAMIENTO GRÁFICO, SINO SOBRE TODO POR LA MECÁNICA Y EL DESARROLLO PLATAFORMERO QUE MATTHEW SMITH CONSIGUIÓ IMPRIMIR A SU CREACIÓN. SU JUEGO SENTÓ DE CIERTO MODO LOS PILARES PARA UN GÉNERO INTEMPORAL Y RECONOCIDO POR LA MAYORÍA DE LOS JUGONES Y QUE AÚN MUCHOS AÑOS DESPUÉS DE SU PUBLICACIÓN SIGUE RECIBIENDO TODA CLASE DE RECONOCIMIENTOS.

POR: GRYZOR87



Arriba: ‘Styx’, el primer juego para Spectrum de Matthew Smith. **Izquierda:** El propio Matthew ‘entre rejas’, ¿qué narices hacías ahí encaramado? **Debajo:** ‘Miner2049er’ para Atari.

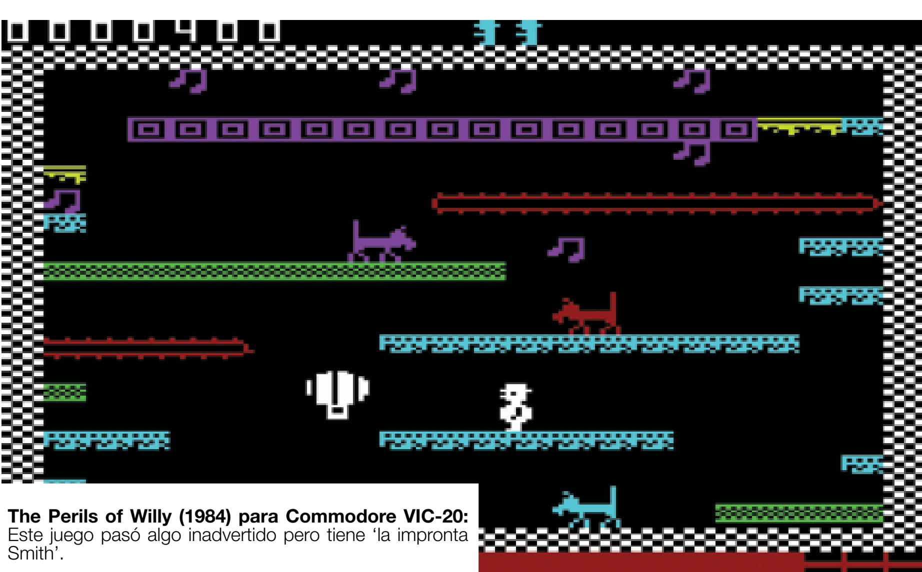


LOS ORÍGENES: BUG BYTE SOFTWARE Y MATTHEW SMITH

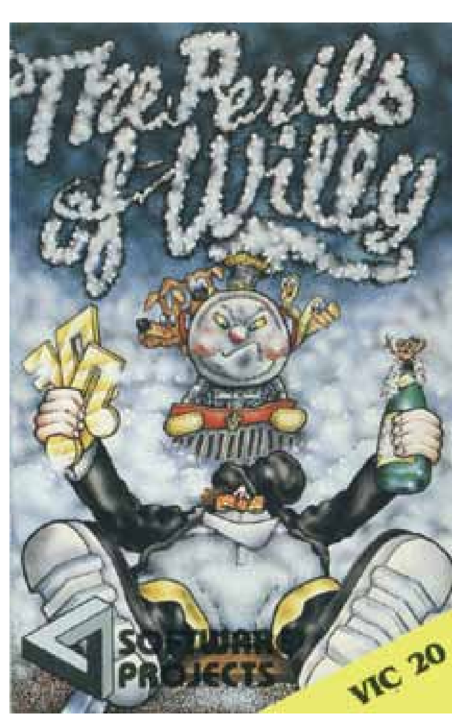
En los albores de la informática doméstica llegó un punto donde ya estaban al alcance del bolsillo medio las primeras máquinas de 8 bits: ZX Spectrum (1982), Commodore 64 (1982), MSX (1983) o Amstrad cpc (1984). Antes feudo de los IBM o Apple, estas prohibitivas máquinas solían mostrar programas de gestión en monitores de fósforo verde la mayor parte de las veces mientras el entretenimiento interactivo lo disputaban la consola Magnavox Odyssey (1972), la Atari Pong (1975) o la Atari 2600 (1977). Con rudimentarios juegos de deportes, laberintos o marcianos, estos videojuegos irrumpieron en nuestras casas como flamantes novedades. Pero sin duda fue la llegada de esos microordenadores de 8 bits lo que cambió el panorama para siempre. Ahora había una excusa para que tus papis te compraran un Spectrum: “me ayuda a hacer los deberes”, como decía aquel anuncio del hermano mayor responsable que estudia anatomía pixelizada y luego cede al chico el ordenador para echar unas partiditas al Space Invaders. Muchos de estos chavales sacaron un partido extraordinario de sus ordenadores aprendiendo programación a distintos niveles, y puesto que el Spectrum era inglés, fue en Wallasey (Merseyside) donde un jovencísimo Matthew Smith (Londres, 1966)

empezó a transformar sus particulares ideas en juegos nunca vistos. Con la llegada de los ordenadores todo era posible, y se fueron creando los videojuegos más experimentales y raros hasta la fecha (de hecho, todavía siguen pareciendo raros a día de hoy).

El joven Matthew se pasaba las noches enteras con el TRS-80 que le regalaron por su cumpleaños y dejaba fluir su imaginación mientras escuchaba a los Pink Floyd. Tras entrar en la compañía Bug-Byte Software y realizar un juego menor (Styx), vino a crear en solo seis semanas el fantástico Manic Miner (1983), basándose en un videojuego llamado Miner2049er y en el famoso Donkey Kong (ambos de 1982), donde manejamos a un minero que debe recoger todos los objetos de una sola pantalla mientras sortea obstáculos mortales y salta de plataforma en plataforma esquivando enemigos increíbles como teléfonos en movimiento, pingüinos, estrellas y hasta un w.c… El juego fue un éxito sin precedentes, dada su enorme adictividad y sobre todo, ese halo de surrealismo que inundaba cada pantalla, esos fondos negros y esa pregunta inevitable: ¿Qué habrá en el siguiente nivel? Con este juego, Matt había sentado las bases del 'British Platform' con bloques movedizos, suelos móviles, interruptores extraños y hasta rayos reflejados.



The Perils of Willy (1984) para Commodore VIC-20: Este juego pasó algo inadvertido pero tiene 'la impronta Smith'.



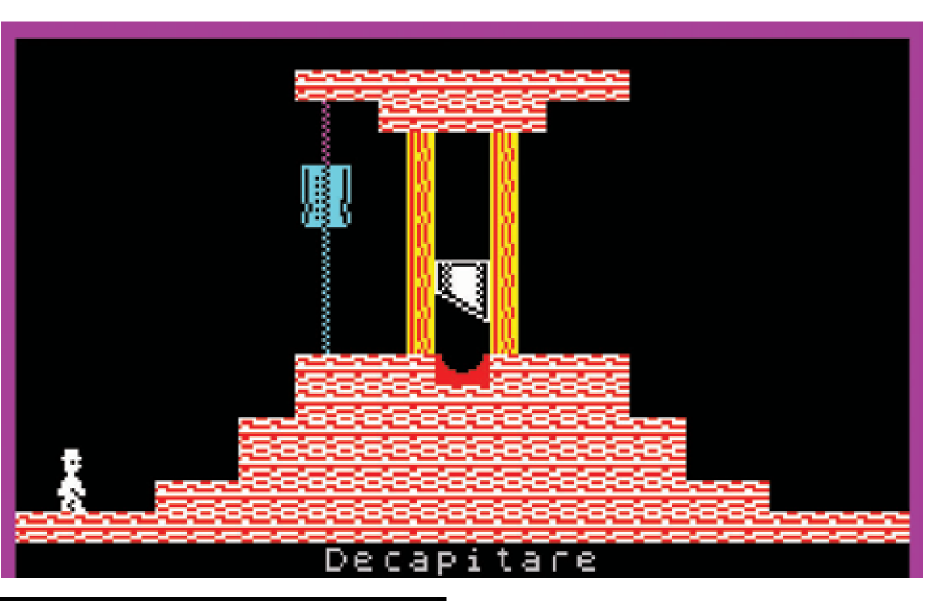


UN PELDAÑO POR ENCIMA

Los 'British Platform' habían nacido, pero aún nadie los llamaba así. De estilo sobrio e intrigante, misterioso y dinámico, estos juegos comenzaron a multiplicarse por todas las plataformas –valga la redundancia- existentes. Tras Manic Miner llegó la que para muchos es la obra maestra del género: Jet Set Willy (1984), publicada esta vez por Software Projects y desarrollada por Matthew en ocho meses. Ahora tocaba recoger todos los objetos de una mansión de 64 habitaciones para poder ir al dormitorio a descansar. Mientras quede algún objeto perdido en un lugar recóndito, María (el ama de llaves) no nos dejará entrar a nuestra habitación. Si ya de por sí el planteamiento es surrealista, mucho más lo son las sorpresas que nos encontraremos por la mansión: pozos sin fondo, objetos religiosos, lianas mágicas, flechas asesinas, plataformas mecánicas, pasadizos subterráneos, habitaciones de pesadilla, etc.

Aunque el juego era casi imposible de terminar dada su elevada dificultad con tan sólo ocho vidas, lo realmente interesante era explorar la mansión y quedar maravillado por descubrir qué nueva genialidad nos esperaba tras los obstáculos de las pantallas fronterizas. Ampliar el mapa era el mayor y más estimulante juego que proponía Jet Set Willy. Luego con la llegada de Jet Set Willy II (1985) tuvimos la quintaesencia de los British Platforms en nuestros ordenadores.

El espacio, una isla, un mundo subterráneo, un planeta, las cloacas, un yate, y multitud de ideas geniales continuaron la saga de manos de Derrick P. Rowson y Steve Wetherill. JSW2 nos abrió las puertas a un mundo de exploración comparable proporcionalmente a juegos como Skyrim.

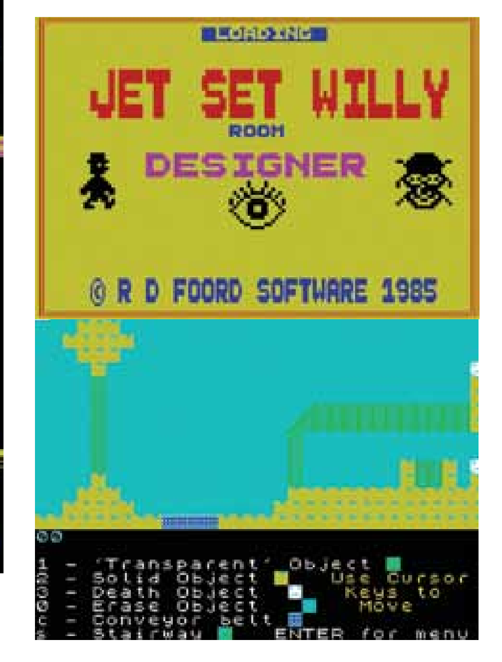


A DISFRUTAR A TOPE

A mediados de los ochenta el género se había consolidado con fuerza y aparecieron serios competidores como Monty Mole, Monty on the Run y Auf Wiedersehen Monty, donde manejamos a un simpático topo; Dynamite Dan I y II. Surrealismo plataformero heredado de Jet Set Willy; Henry's Hoard. Sobrio y difícil juego aparecido en revistas de la época; Abu Simbel Profanation. No podía faltar 'el JSW español' con toques arqueológicos; King Leonard. Difícil como su madre, si queréis destrozaros los nervios aquí está vuestro juego.; Brian Bloodaxe, de vikingos y mazmorras o Inca, de temática precolombina

No solo hubo juegos de este estilo. También se publicaron editores de niveles como: Manic Designer, Manic Designer 2, Manic Miner Editor, Manic Miner Game Designer & Editor, Manic Miner Graphics Designer, Manic Miner Levels Designer, Manic Miner Screen Editor, o Jet Set Willy Editor, JetSet Willy Editor, JSW Editor, Jet Set Willy Editor Mk2, Jet Set Willy Graphics Designer, Jet Set Willy Levels

Surrealismo sin precedentes en esta obra maestra. Ideas sin adulterar de la cabeza de Matthew a la pantalla



Sobre estas líneas: 'Profanation', ¿serás capaz de pasarte la primera pantalla? **Debajo:** Los Monty's son la caña. Debajo a la derecha, **'King Leonard'**, otro difícil como él sólo.





Arriba: ¿Os suena? ;) 'L'Abbaye des Morts' de Locomalito se inspira en estos plataformas. **Sobre estas líneas:** 'VVVVVV', ¡este es fantástico de verdad!

Designer o Jet Set Willy Room Designer.

Ya no había excusas para crear personajes y escenarios con los que dar rienda suelta a la 'Willymanía' y entonces se desató la creación de los 'clones domésticos' o 'MOD' de la citada trilogía: Manic Miner/JSW/JSW2: (más de 110 juegos y algunos muy buenos): Todos estos fantásticos juegos están hechos tanto por particulares, como revistas o incluso empresas desarrolladoras oficiales. Como podéis comprobar, la enorme influencia de Matthew en el género ha dejado una huella indeleble a través del tiempo. No en vano, se considera a Manic Miner y Jet Set Willy las obras maestras del Spectrum.

WILLY FOREVER

¿Por qué nos gustan tanto estos juegos? Pues quizás sea porque con sus gráficos simplificados no muestran todo y con sus fondos negros nos invitan a imaginar. Quizás su discurso un tanto oscuro esconda secretos (¡seguro!), o quizás es un género que conecta especialmente bien con la literatura y la imaginación. Nos gusta tal como es: crudo, directo y con pocos colores, pero chillones y llamativos. En la época actual tenemos juegos como el Dave's Day Out (2005), L'Abbaye des Morts (2010) o el fantástico VVVVVV (2010), que rememora de una manera sublime el ambiente de los British Platform más puristas y propone una mecánica sencilla (izquierda/derecha/cambio de suelo a techo):

Aunque Matthew Smith ha permanecido muchos años apartado del mundo de los videojuegos, recientemente se ha anunciado una alianza con Elite systems y un posible videojuego nuevo. ¿Será capaz de sorprendernos? ¡Ojalá! Desde aquí le enviamos un cariñoso saludo y por supuesto le damos las GRACIAS mil veces por haber escrito esta singular página en la historia de los videojuegos.

CLONES DE MANIC MINNER

Eugene - Lord of the Bathroom
1999 - Manic Miner Technologies

Ma jolie
2003 - Broadsoft

Manic Miner: 3D Demo
2004 - Jim Langmead

Manic Miner: comp.sys.sinclair
2002 - Nigel Fishwick

Manic Miner: Jet Set Willy
2004 - Broadsoft

Manic Miner: Matthew Smith 2008 Remix 2008 - Broadsoft

Manic Miner: Neighbours - Allana Truman
2004 - Broadsoft

Manic Miner: Perpetual Motion
2005 - Darth Melkor

Manic Miner: The Hobbit
2000 - Broadsoft

Manic Miner #2 (Manic Miner No. 2)
1985 - R.D. Foord Software

Manic Miner 2
1985 - Schultze

Manic Miner - 2000
2000 - FELL

Manic Miner 3: Tales from a Parallel Universe (Manic Miner: Tales from a Parallel Universe)
1996 - Cheese Freak Software

Manic Miner 4
1997 - Broadsoft

Manic Miner 5: Los Peligros del LSD
1998 - Ignacio Perez Gil

Manic Miner 7
1998 - Craig Rothwell

Manic Miner Patch
John Elliott

Manic Scribbler
2005 - Darth Melkor

Manic Miner 6: The Buddha of Suburbia (Manic Miner: The Buddha of Suburbia)
1998 - Broadsoft

reniM cinaM
2004 - Broadsoft

CLONES DE JET SET WILLY

Bizarre
2005 - BaSe1 PrOdUcTiOnZ

A Bulgarian Requiem
2000 - Adban de Corcy

Clopit!
2011 - BaSe1 PrOdUcTiOnZ

The Colossal Cave (Jet Set Willy Meets Colossal Cave)
2000- James Wyatt







Arriba y arriba la derecha: 'Jet Set Willy III' y 'Eugene lord of the Bathroom', un par de *spin-off* de Eugene, el personaje de Manic Minner. **Sobre estas líneas:** 'Willy meets the Beatles', para fanáticos de la mítica banda inglesa. **Derecha:** 'Jet Set Willy in Paris', y es que nuestro personaje también se merece unas vacaciones...



The Deadly Mission
1985 - Adam Britton

Dr. Jet Set Willy
1986 - R.D. Foord Software

Escape of the Snails
2006 - Herve Ast

Fantasy World Willy
2002 - BaSe1 PrOdUcTiOnZ

Frosya the Cat
2002 - Igor Makovsky

Goodnite Luddite
2002 - Broadsoft

Henry's Hoard
1985 - Alternative Software Ltd

It's Wet Jelly
2008 - Paul E. Collins

J4 - The Fourth Remix
1999 - Geoff Eddy

Jet Cat Frosya
2004 - Igor Makovsky

Jet Set Chile
2010 - London Circus Cats

Jet Set Emily: Baby on the Go
2002 - Doctor Who

Jet Set Wibble
John Elliott

Jet Set Willy
1985 - R.D. Foord Software

Jet Set Willy: April Showers
1984 - Your Spectrum

Jet Set Willy: FTB
2003 - Edward Martland

Jet Set Willy: Lord of the Rings
2000 - Broadsoft

Jet Set Willy: Manic Miner
2004 - Broadsoft

Jet Set Willy: Mind Control
2005 - Daniel Gromann

Jet Set Willy: Mono
John Elliott

Jet Set Willy: Perpetual Motion
2005 - Darth Melkor

Jet Set Willy: Spectrum Computing
1984 - Spectrum Computing

Lista extraída de **World of Spectrum: www.worldofspectrum.org**



Izquierda: 'Vampire Hunter Willy', ¿Nuestro protagonista se convierte en Willy Belmont? **Junto a estas líneas:** 'reniM cinaM', o lo que es lo mismo, ¡un modo espejo para Manic Minner!

Jet Set Willy: The 2005 Megamix
2005 - Daniel Gromann

Jet Set Willy: The '96 Remix
1996 - Paul Howard

Jet Set Willy: The Continuing Adventures
1998 - Adam Britton

Jet Set Willy: Wet Sunday Afternoon Graphical Remix
2001 - Darren McCowan

Jet Set Willy: Willy's Flashback
2001 - JET_VISY

Jet Set Willy 128K
1996 - John Elliott

Jet Set Willy 16K
2009 - Jonathan Cauldwell

Jet Set Willy 5: ZX Heroes (ZX Spectrum Heroes)
2002 - Igor Makovsky

Jet Set Willy 64
2005 - John Elliott

Jet Set Willy 64: Dragon
2006 - John Elliott

Jet Set Willy 64: Flash Manic Miner
2008 - Broadsoft

Jet Set Willy 64: Manic Miner
2005 - John Elliott

Jet Set Willy 64: Manic Miner: James Bond
2007 - Broadsoft

Jet Set Willy 64: Manic Miner - Dragon
2006 - John Elliott

Jet-Set Willy (again)
2005 - Filsoft

JetSet Willy III
1985 - MB/APG Software

Jet Set Willy in Paris
2005 - Herve Ast

Jet-Set Willy in Space
1997 - Halsoft

Jet-Set Willy Ivy
1998 - Filsoft

Jet Set Willy X
2006 - Twibright Labs

Join the Jet-Set
1985 - Halsoft

JSW 1-1
2000 - Nick Aldridge

JSW dup moor en t' panat
2002 - Nick Aldridge

JSW stupid
2001 - Nick Aldridge

JSW The Sun Is No Longer Producing Heat
2002 - Nick Aldridge

Lena vs. Margo (Helen Podturkina versus Margo)
2006 - Igor Makovsky

Madam Blavskja's Carnival Macabre
2002 - Adban de Corcy

Manic Mining Robot's Day Out
2003 - Manic Miner Technologies

Maria on Tour
2005 - BaSe1 PrOdUcTiOnZ

Maria's Revenge
2004 - Mat Doughty

Maria vs. Some Bastards (Free Willy)
2001 - Manic Miner Technologies

Marina: The Fire Quest
2007 - Igor Makovsky

Monstrum!
2000 - Stuart J. Hill

Mr Top Hat
2003 - Nick Aldridge

Party Willy
2004 - Broadsoft

Pip the Pipistrelle
2012 - Purple Unicorn Software

Soul Miner
2002 - Edward Martland

Spaceman Willy
1985 - Leslie Marwick

Strangel (Willy in the Otherworld!)
2001 - Sendy

Terry the Turtle
2013 - Purple Unicorn Software

Terry the Turtle-Vektor (T.T.T Vektor)
2013 - Purple Unicorn Software

The Time Hole
1999 - Edward Martland

Ultimate Manic Miner
2006 - Igor Makovsky

The Utility Cubicles
2000 - Stuart J. Hill

Vampire Hunter Willy
2011 - Simon D. Lee

We Pretty
1999 - Broadsoft

What Willy Did Next
2010 - NorthSim Publications

Where's woody?
2000 - Sendy

Willy and the Dodecahedron
2008 - Stuart J. Hill

Willy Comes Home
2000 - Gawp!

Willy in the Islands of Mystery - Part 1: Exploration
2007 - Herve Ast

Willy Meets the Beatles
2012 - Simon D. Lee

Willy on a Transatlantic Cruise
2006 - Herve Ast

Willy's Afterlife
2000 - Adban de Corcy

Willy's Hoard
2006 - Daniel Gromann

Willy's Holiday
1985 - Adam Britton

Willy's New Hat
1985 - Anónimo

Willy's New Mansion
2004 - Daniel Gromann

Willy Takes a Trip
2000 - Geoff Eddy

Willy the Hacker (Willy the Hacker!)
1999 - Geoff Eddy

Willy: The Man Who Sold the World!
2008 - BaSe1 PrOdUcTiOnZ

Willy to the rescue!
2000 - Sendy

Willy vs. the Vampire Lord
2001 - Lee Tatlock

ylliW teS teJ
2004 - Broadsoft

ZX Willy the Bug Slayer
Anónimo

LOS EXPERTOS OPINAN:
¿QUÉ DEBE TENER UN BUEN 'BRITISH PLATFORM'?

Hablamos con Steve Wetherill, autor entre otros de Nodes of Yesod, Arc of Yesod, Robin de Los Bosques, las conversiones para CPC de Maniac Miner o Jet Set Willy, una versión extendida del original con un buen aumento del número de pantallas. Steve nos cuenta como vivió aquellos años en Software Creations, una compañía puntera en los 8 bits y como ve el panorama actual del desarrollo de videojuegos.

¿Qué ingredientes/elementos debe tener un buen 'British Platform'?

¡Interesante pregunta! No estoy seguro de tener la mejor respuesta, pero os puedo decir que los juegos de plataformas de la vieja escuela que más me gustaban eran Manic Miner, Jet Set Willy y Underwurlde.

Muchos de ellos tenían en común un control preciso sobre los píxeles, donde hay que saltar exactamente desde el píxel correcto para atravesar los obstáculos más difíciles. Underwurlde era un poco diferente, pues el salto se controlaba automáticamente en los bordes de las plataformas (tengo que jugar otra vez para recordar cómo funcionaba concretamente), pero supongo que el propio juego tomaba el control preciso sobre los saltos. Como dato interesante, incluso Knight Lore era visualmente sorprendente, pero menos preciso en sus controles, por lo que nunca avancé demasiado debido a esto.

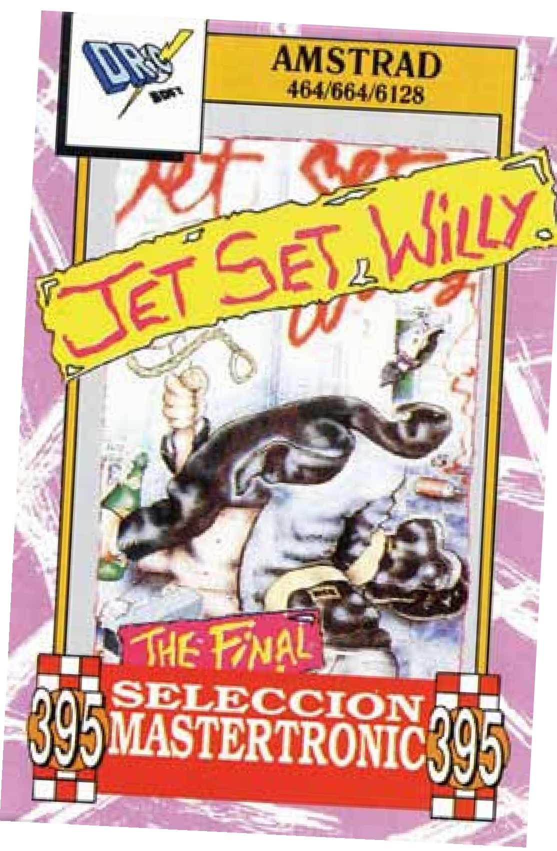
Nodes of Yesod fue el juego que desarrollé después de Jet Set Willy, de nuevo con un control perfecto sobre los píxeles.

¿Cómo fue concebido JSW2 tras JSW? (¿Cuáles fueron las principales ideas para extenderlo y hacerlo más interesante?)

La historia de JSW2 sucedió así: sobre 1983 entré en Software Projects, que estaba instalada en Woolton Village, a las afueras de Liverpool. Hubo discusiones sobre hacer las conversiones de Manic Miner y Jet Set Willy a otras plataformas (Spectravideo, Tatung Einstein o MSX, por ejemplo). En Sofware Projects tuve mi primer empleo en la industria del videojuego, y aunque estoy eternamente agradecido por haberme llevado por más de 30 años de carrera en el mundo de los videojuegos, debo decir que el ambiente en Software Projects era un poco disfuncional. Los directivos desconfiaban de los programadores y los equipos de desarrollo, y de hecho cuando se solicitaron herramientas de desarrollo (como ensambladores) para hacer las versiones de Manic Miner para MSX -por ejemplo-, ¡ellos no lo creían! Había un intercambio curioso entre los programadores novatos (a quienes no se les permitían manejar herramientas de desarrollo) y los mánagers veteranos que ocurría más o menos así: Mánagers veteranos: "Los cavernícolas no necesitan pinceles para pintar en sus cavernas".Programadores: "No, ¡pero necesitan pinturas!"

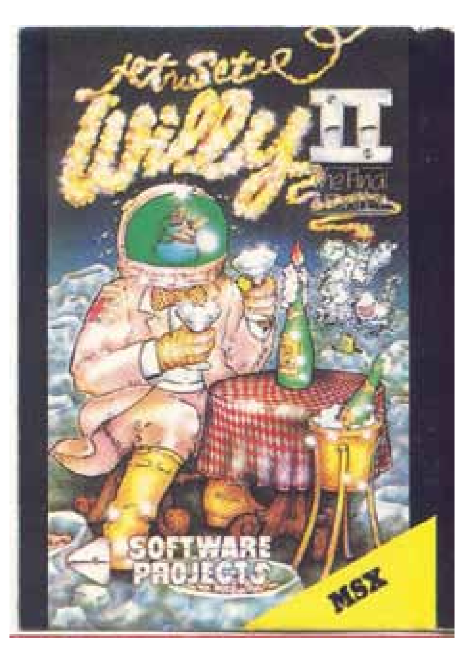
Entonces no surgió ningún desarrollo interno para los sistemas que he mencionado antes (incluso teníamos sistemas ocupando sitio sin usarse). Fortuitamente, el Amstrad CPC 464 salió al mercado, y funcionó bastante bien. Yo estaba decidido a crear la versión de Manic Miner para el CPC, y entonces nos adjudicaron la tarea a Derrick Rowson y a mí. La conversión de Manic Miner fue bastante precisa y parecida al de Spectrum. Como dato interesante, no contamos con ningún código fuente de Manic Miner, con lo que fue creado totalmente con ingeniería inversa a partir del original. Yo compré un CPC para uso personal y programé un montón de código para Manic Miner en casa. En la oficina, nos dejaban usar los sistemas TRS modelo 4 descargando datos desde el CPC.

Tras el éxito de la versión CPC del Manic Miner, nos adjudicaron a Derrick y a mí la conversión de Jet Set Willy. Puesto que el CPC464 tenía 64k de memoria (en comparación con los 48k del Spectrum), Derrick y yo pensamos: "¿Por qué no creamos más habitaciones?" y así fue como el juego se









La versión extendida de Jet Set Willy para CPC fue llevada a cabo por Derrick Rowson y Steve Wetheril. Sirvió como base para la secuela oficial aparecida un poco más tarde.

expandió. Estoy seguro que los directivos de Software Projects se enteraron de esto antes o después, y sabíamos que querían dar una buena impresión en los Amstrad. Así pues con estos factores aleatorios a favor acabamos superando el doble de habitaciones del original. Una vez más, no nos suministraron el código fuente original del juego.

Respecto al contenido de las habitaciones, honestamente es difícil recordarlo porque ha pasado mucho tiempo. Podría decir a groso modo que fue todo una colaboración entre Derrick y yo. Tenía mucho sentido poner la 'habitación cohete' para conectar la casa con el espacio. Y también rellenar espacios en la casa original. Tenía sentido hacer un yate que navegara a una isla desierta (¡y así propagar el rumor de que el juego se extendía!). Para los nombres de las habitaciones unimos de nuevo nuestras fuerzas. Yo fui responsable de gran parte de la 'sección espacial' y del 'alcantarillado' extra. Holt Road era la calle (en Birkenhead) donde vivía, y por eso sale en el juego. Wonga era el nombre de nuestro periquito (que pertenecía a Marc Wilding) y por eso tenía esa bandeja abajo (Nota: la habitación se llama: "Wonga's spillage tray"). ¡Las ideas venían de cualquier parte!

Yo realicé sprites adicionales para el juego, como los camellos giratorios o la estación espacial rodante. Estos sprites fueron parte de una demo que presenté a Software Projects en mi solicitud de empleo, y fueron reutilizados en el juego. También fui responsable del sprite de Willy como astronauta :)

Asimismo, creé la música (corta y repetitiva como es). No pudimos emplear la original por alguna razón. Para el título (la sonata 'Claro de Luna' de Beethoven), lo hice básicamente hackeando la versión de Commodore64 de Jet Set Willy, extrayendo los datos de música del código y programando un replayer para el CPC, trabajando durante toda la noche :))

La versión de CPC se llamó: "Jet Set Willy: The Final Frontier" (y no Jet Set Willy 2). Yo dejé la empresa tras completar este juego, y después de esto, Derrick hizo una conversión de vuelta al Spectrum que se lanzaría como "Jet Set Willy 2" (en ausencia de nuevas ideas de Matthew Smith)

La versión de MSX se realizó cuando ya no estaba en la empresa, y no estoy seguro de quién la hizo.

¿Qué videojuegos han influido en la creación de JSW2?

Bueno, ¡la principal influencia viene por supuesto del Jet Set Willy original de Matthew Smith! Esta segunda parte es básicamente una ampliación de la temática y elementos creados por Matthew.

¿Se exprimieron al tope las capacidades de cada máquina para crear JSW2? (Nota: ¡el número de habitaciones para esa época es impresionante!)

Hablaremos de la versión de CPC para esta pregunta. Derrick creó un editor de pantallas para el CPC, codificando una especie de compresiones para las habitaciones. Pienso que esto hizo posible ajustar todas las habitaciones extra para el CPC (incluso teniendo más memoria y 2 bits por píxel en lugar de 1 para la resolución de colores). Esto significa que los gráficos ocupaban más (y con esto las pantallas).

El tamaño de una pantalla (en memoria física) causó dos quebraderos de cabeza para CPC. En primer lugar, no podíamos permitirnos tener dos copias de cada pantalla como en Spectrum (que usaba fondo y fondo+sprites haciendo todo visible). Y en segundo lugar, si además hacíamos este procedimiento de las dos copias era demasiado lento para el CPC. Por esta razón optamos por no hacer copias de las habitaciones y dibujamos directamente los sprites sobre la pantalla, diseñando un método para evitar en efecto 'raster' (que los sprites no parpadeen cuando se copian). El CPC tiene 6 interruptores por refresco de pantalla y usamos esto para dejar trazo de lo que había en pantalla, y de esta forma cuando los sprites eran creados no cruzaban sus rayos de refresco ni parpadeaban.

Empleamos muchísimo tiempo en pulir los fallos y arreglar 'bugs', y comprobando que era posible completar el juego.

¿Qué opinas de los juegos AAA actuales frente a los juegos retro más clásicos?

Los juegos AAA actuales son un derroche de arte, ingeniería, diseño y producción. Son más próximos a las producciones cinematográficas que los juegos clásicos de la vieja escuela. Hay cierto atractivo en la estética retro, y estos juegos se pueden desarrollar por equipos pequeños. A mí me gusta establecer un promedio, y mi actual equipo es de 20-30 personas, además de los directivos y mánagers. Este es un buen número para poder maniobrar y hacer cambios rápidamente, mejor que tratar de parar o hacer girar el 'transatlántico' de las grandes producciones.

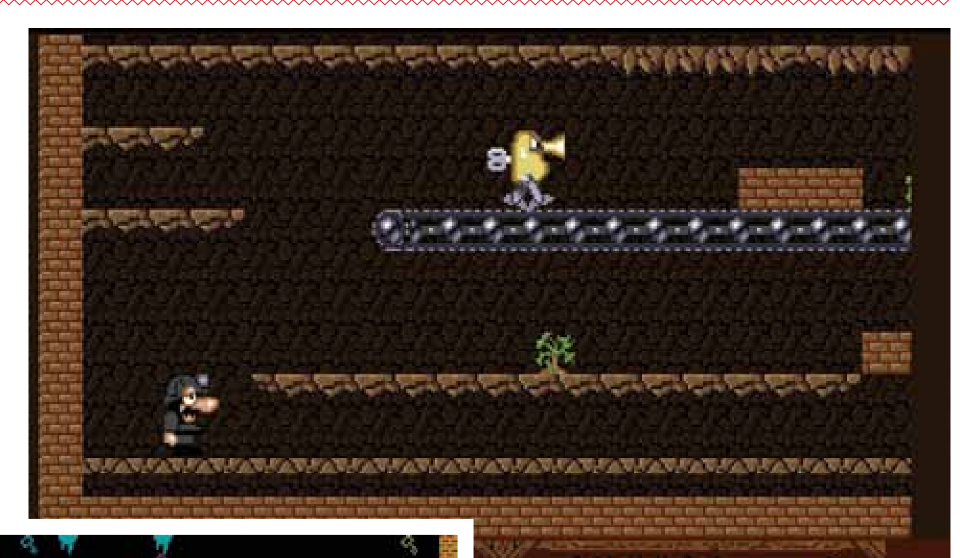
LOS EXPERTOS OPINAN: ¿QUÉ DEBE TENER UN BUEN 'BRITISH PLATFORM'?

JON CORTÁZAR:
DISEÑANDO VIDEOJUEGOS PARA SISTEMAS RETRO

"Muerte al primer toque, saltos al pixel y diseño de pantallas absurdamente difícil: ¡un absoluto y delicioso infierno! ¿Qué más se puede pedir?"

LOCOMALITO:
MALDITA CASTILLA ES CREACIÓN SUYA

"Un British Platform debe tener todo cuanto salga de la imaginación de su desarrollador, sin filtrar ni digerir, sin pensar en si tendrá sentido o no para el jugador. Debe ser un despilfarro de ideas locas :-)"



Amiga vs Spectrum. Una demostración ostentosa del Commodore Amiga (ya sabemos que tienes muchos colores y haces scrolling, ¡pero así no!). El original de 8 bits es el que *mola, Matthew*!

TERRY CAVANAGH:
VVVVVV ANYONE?

"Hum, no creo que yo sea una autoridad en esto, pero estoy muy contento por contribuir...¡allá vamos!: Supongo que cuando pienso en los juegos de plataformas de C64 y Spectrum, salen a la mente principalmente cosas como Jet Set Willy / Monty on the Run, incluso cosas como Dizzy. Y el elemento de la mecánica más guay creo que es la "experiencia traumática" que supone saltar. Así pues, cuando te preparas para saltar, sabes que vas a perder el control hasta que aterrices, y necesitas pensar y calcular cuidadosamente toda la trayectoria, y lo que va a suceder mientras saltas. ¡Además tienes que pensar todo esto muy rápido!, lo que hace que estos juegos relativamente lentos sean tan frenéticos. Esta es una mecánica que no he explorado demasiado, pero me gustaría."

SPIDEY:
ENCICLOPEDIA ANDANTE

"Según entendí el género en su momento, creo que todo buen "british platform" que se precie debe presumir de un desarrollo que hasta cierto punto huya de lo lineal, que su mapa invite a explorarlo temiendo todos y cada uno de sus rincones y, finalmente, que vaya acompañado de una dificultad desquiciante para las adormecidas manos de hoy día. ¿Posibilidad de defendernos? Ni hablar, oiga... pero si puede ser, que algún tema de Ben Daglish nos acompañe en la aventura ;-)"

BRUNO R. MARCOS:
BRUNERAS DE AVENTURA POR LAS AMÉRICAS

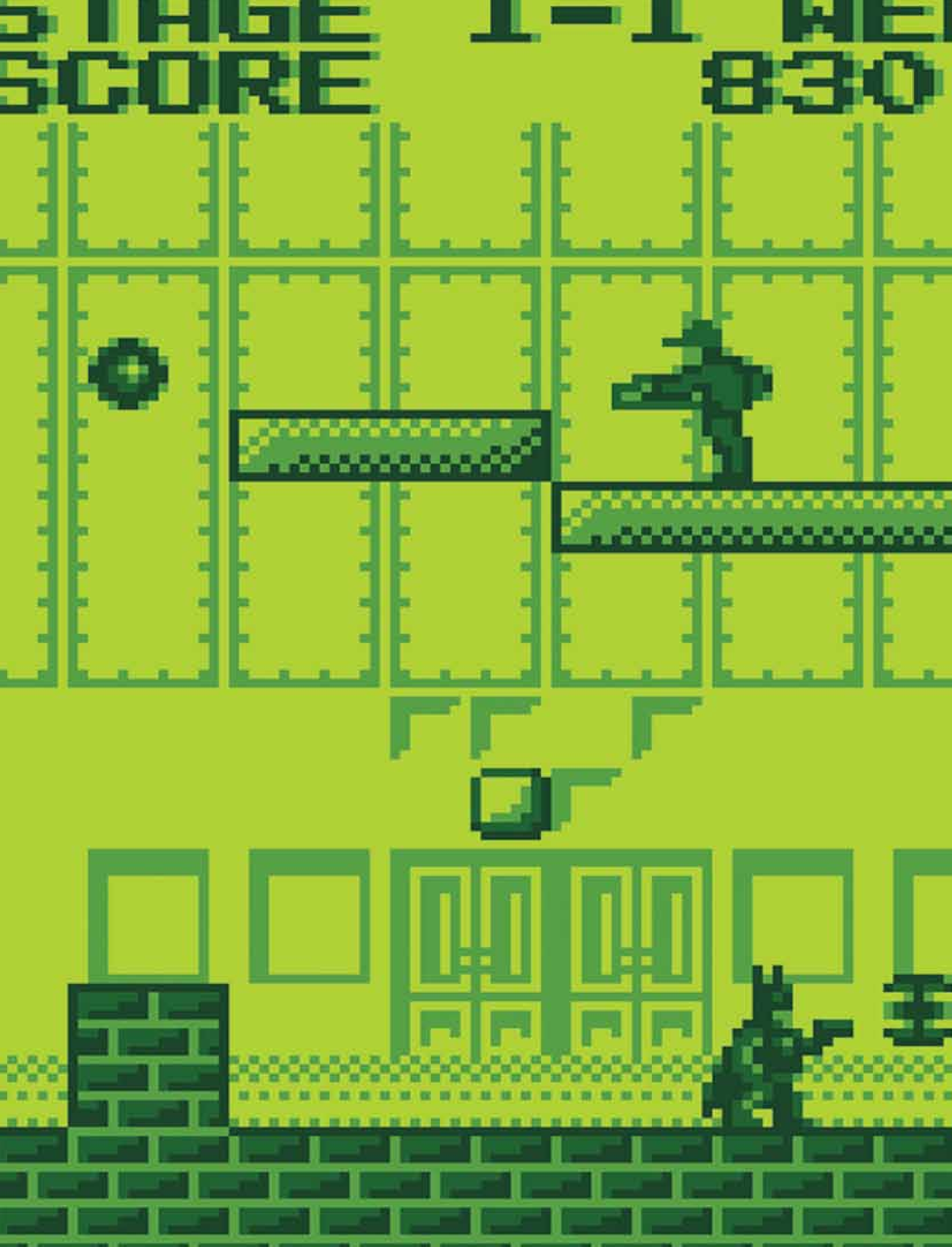
"TU+TU+TU+TE+TE+TE+TI+TI+TI+TE+TE+TE+TU+TU+TU (cacofonía en ocho bits) en un sitio llamando 'The North Atomic Bathroom Factory' por ejemplo."

TONI MARTÍN:
AMA AL PIXEL SOBRE TODAS LAS COSAS EN PIXELSMIL

"Lo primordial es que todo lo que no sea una plataforma transitable te pueda matar. Todo. En estos juegos tan clásicos la dificultad siempre ha sido desmedida pero si hay algo que conseguían sin lugar a dudas, era que nos sintiéramos recompensados tras descubrir que la siguiente pantalla era totalmente distinta a la anterior. Una de las señas de identidad de esos juegos era la cantidad de contenido nuevo que había por pantalla, cosa que desembocaba e situaciones absurdas, pienso que en gran parte fruto de la improvisación, aunque con un más que intencionado humor absurdo y psicodélico en donde podías esquivar una cuchilla de afeitar, saltar por encima de un canguro o huir un huevo gigante que rodaba descontrolado por el suelo, todo en una misma pantalla. Muerte por todas partes y una variedad explosiva, esos son mis ingredientes para un British Platform como Dios manda."

VÍCTOR RUIZ:
AUTOR DEL MÍTICO PROFANATION

"Una música pegadiza, una serie de niveles infernales, un personaje absurdo, un ruido espeluznante cuando te matan, mínimo 10 vidas pero un poke para infinitas vidas es casi necesario para no perder la cordura si quieres superarlo."


STAGE 1-1
SCORE 830

Un Batman de pequeño tamaño pero con alma de juego grande. Pese a ser para una portátil, uno de los mejores títulos que podrás encontrar del superhéroe de DC.

Batman



SISTEMA: GameBoy
AÑO: 1990
GÉNERO: Acción / Plataformas
PROGRAMACIÓN: SunSoft
PUNTUACIÓN: *****

El superhéroe más conocido de DC o el más querido por muchos, siempre ha tenido videojuegos de todo tipo en diferentes plataformas. Unos mejores, otros peores, pero no faltaba un Batman en cualquier máquina hecha para jugar, tanto de las versiones de Spectrum en vista isométrica, como los Batman creados para consolas de 8 y 16 Bits, como ahora, gracias a Rocksteady, con juegos a la altura del superhéroe de Gotham.

Pero mucho antes de que llegaran los Arkham Asylum o City, ya había juegos de Batman muy apañados y divertidos, que también estaban a la altura del murciélago. Uno de ellos el cartucho de SunSoft para la portátil de 8 Bits de Nintendo, Game Boy. Un cartucho pequeño, como el tamaño del sprite de Batman, pero con una jugabilidad muy depurada, un buen control y un diseño de niveles variado y divertido. Poco más se podía pedir a un juego de este tipo. Un caramelo para todos los niños de principios de los 90.

Si algo hace bien este cartucho de SunSoft, es divertir y dejar un grato recuerdo a aquellos que lo jugamos en su día. Choca en un principio que Batman sea tan pequeño, incluso más pequeño que algunos enemigos con forma humanoide que nos atacarán. Pero más allá de ser anecdótico, esto le da un aire más plataformero en comparación con otros títulos posteriores.

Asombroso el efecto gráfico que da vueltas al logo de Batman nada más arrancar el cartucho dando una sensación de 3D muy destacable para ser uno de los primeros cartuchos de Game Boy. Sorprende que Batman no use sus puños en todo el juego y tan sólo haga uso de su pistola, con diferentes municiones y que incluso nos sirvan estos disparos para destruir las puertas que llevarán al siguiente nivel en las fase de a pie. Incluso tenemos una serie de *options*, en forma de Batarang, que otorgarán al juego de pinceladas de Shoot´em Up, destacadas en las fases donde controlaremos el Batwing, como si un matarmarcianos se tratara. Fases que dan más variedad al conjunto, situadas en el ecuador del juego y que hacían cumplidos los sueños húmedos de muchos cuando asistimos al cine a ver Batman, de Tim Burton, donde este vehículo del murciélago tenía una presencia testimonial de buen recuerdo.

No hay que olvidar la brillante banda sonora, con ese sonido tan característico de la portátil, que a muchos nos tiene enamorados incluso a día de hoy. Un cartucho imprescindible para todo amante de la portátil de Nintendo y de Batman. ¡Póngame dos!

DRAGON BALL

ドラゴンボール

VOLUMEN 1

天下一武道会

A todos los que ya superamos la treintena, seguro que nos resulta difícil de olvidar como aconteció el desembarco del mundo del manga y el anime en nuestro país, sin duda abanderado por Dragon Ball, que a comienzos de los años 90, y por una serie de hechos fortuitos, empezó con una pequeña y discreta presencia en las cadenas autonómicas, y acabó liderando y abanderando a toda una generación, en un fenómeno que llega hasta nuestros días.

La inmortal serie de Akira Toriyama parece lejos de agotarse, el pasado año se estrenaba en Japón Dragon Ball Z: Battle of Gods, la nueva película de animación que incluso hemos tenido la suerte de ver en los cines de nuestro país, recientemente también llegaba al mercado la última propuesta jugable de Bandai Namco para la nutrida serie de videojuegos basados en la franquicia, Dragon Ball Z: Battle of Z.

Pero hoy vamos a echar la vista atrás, que es realmente lo que nos interesa. En el mundo del videojuego, Dragon Ball ha tenido un gran recorrido, gracias al increible fenómeno de propagación que experimentó, raro es el sistema que no cuenta con alguna adaptación de las aventuras de Son Goku y compañía. Debido a este hecho, nos hemos tomado la libertad de separar el presente RetroDossier en 2 volúmenes, primero de ellos el que tenéis entre las manos, que abarcará las primeras adaptaciones a sistemas de 8 y 16 bits, y una próxima segunda entrega que verá la luz en el número 10, en el que despacharemos aquellos títulos que vieron la luz a partir de 1994, con una gran presencia en máquinas de 32 bits. Todo ello aderezado con alguna que otra rareza y curiosidad, que Dragon Ball también tiene unas cuantas.

Sin más, vamos a adentrarnos en la apasionante aventura de la búsqueda de las 7 bolas del dragón, que según cuenta la leyenda, tienen la capacidad de hacer realidad nuestros más soñados deseos: hace muchos años, en las laderas de una cordillera a miles de kilómetros de cualquier ciudad, comenzó una fantástica historia...



Por: **Pepe Luna**

Dragon Ball: Dragon Daihikyou (SUPERCASSETTE VISION - 1986)



Por increíble que parezca, Dragon Ball tuvo el honor de estrenarse en esto de los videojuegos en un sistema bastante desconocido hoy en día, se trataba de la Super Cassette Vision, una consola nacida en Japón y desarrollada por Epoch que, a pesar de que su nombre indique lo contrario, funcionaba con cartuchos. La máquina vió la luz en 1984, como sucesora de la Cassette Vision, e incluso llegó a verse por Europa. Dado su origen, contaba en su catálogo con numerosas adaptaciones de franquicias anime de éxito del momento, y claro, Dragon Ball no podía ser menos. Dragon Ball: Dragon Daihikyou llegó en septiembre de 1986 de la mano de la propia Epoch, el cartucho nos ponía a los mandos del joven Son Goku a lomos de su inseparable nube Kinton y en busca de las 7 bolas de dragón, en una suerte de matamarcianos de scroll vertical en el que venían desfilando como enemigos principales algunos secundarios del manga original, como ejemplo, el enorme pez que Goku cazaba y cocinaba en los primeros compases de la historia o el jefe conejo que atormentaba a la gente bajo la amenaza de transformarlos en zanahoria. Para dar buena cuenta de ellos contábamos con las principales habilidades de nuestro protagonista, como el bastón mágico y el siempre efectivo Kame Hame Ha. Todo ello aderezado con el tema principal de la primera serie de animación, sí, ese que aquí en españa parecía interpretado por Raphael. Los personajes principales de estos primeros compases de la serie también tenían su momento, sus caras nos iban apareciendo a lo largo de la aventura en forma de potenciadores, e incluso llegábamos a disputar combates contra el maestro Mutenroshi, pasando a una especie de juego de lucha versus por unos momentos. Dado el poco éxito del que disfrutó la plataforma original en la que fue lanzado, encontrar hoy día una copia de este Dragon Ball: Dragon Daihikyou se torna una misión harto complicada para todo aquel que pretenda completar su colección de videojuegos de Dragon Ball.

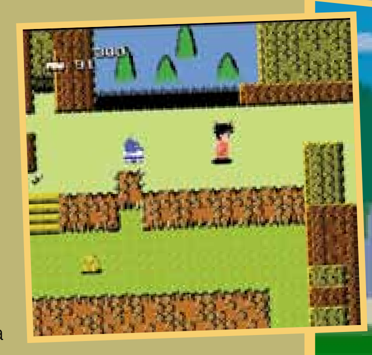
Dragon Ball: Shen Long no Nazon (FAMICOM NES - 1986)



Poco tardó Bandai en asegurarse la licencia Dragon Ball también para el mundo del videojuego, y es que desde este Shen Long no Nazo, la mayoría de las entregas se han encontrado auspiciadas por la compañía de alguna manera. En esta ocasión, la compañía se encargó de las labores de distribución, encargargando su desarrollo a TOSE Software y llegando a las estanterías japonesas en noviembre de 1986 para la exitosa Famicom.

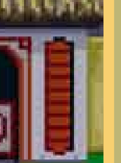
Esta vez nos encontrábamos con una aventura en perspectiva aérea, que recordaba levemente a la primera entrega de The Legend of Zelda en aspecto, aunque en planteamiento tuviera poco que ver. Avanzábamos por los escenarios lidiando con los enemigos y cuando nos encontrábamos con un jefe, la perspectiva pasaba a ser horizontal, al estilo de los combates contra Mutenroshi en la primera encarnación para Super Cassette Vision. Hablando de los enemigos, se tomaron varias licencias a la hora de diseñarlos, puesto que muchos de ellos no se parecían ni por asomo a sus homónimos del manga. Eso sí, teníamos algún cameo de agradecer, por ejemplo, uno de ellos portaba la famosa máscara de robot con la que Toriyama solía dibujarse a sí mismo en las cortinillas de sus mangas.

Dragon Ball: Shen Long no Nazo intentaba abarcar los primeros capítulos de la serie original, comenzando con la saga de Pilaf y llegando hasta los primeros compases de la búsqueda de la bola de 4 estrellas, en la que hacía acto de aparición el ejército Red Ribbon, aunque todo sea dicho, se tomaba ciertas licencias. Para contarnos la historia, recurría a secuencias conversacionales en las que veíamos a personajes protagonistas como Bulma o Ulom.



El juego llegó al mercado estadounidense un par de años después, pero fue protagonista de uno de esos aberrantes movimientos en los que, en su cambio de mercado, ve modificadas numerosas características, tal como rezaba la casposa portada, se le bautizó con el nombre de Dragon Power. Muchos años después, concretamente en 1993, la propia Bandai se atrevió a distribuir el juego original en Francia y España con el nombre de Dragon Ball: Mystery of Sheng Long, aprovechando el enorme tirón con el que contaba la franquicia en estos países. En esta ocasión sí que se respetó el material de la obra tal cual, aunque tuvimos que lidiar con los textos del juego en francés.

.



Dragon Ball: Daimaou Fukkatsu (FAMICOM - 1988)

Las aventuras de Son Goku marchaban viento en popa, tras 2 años desde su última incursión en esto de los videojuegos, la historia dejaba atrás la saga de la vigesimosegunda edición del torneo mundial de artes marciales, comenzaba así una nueva etapa que sería vital en el devenir de la trama, y sobre todo, sentaba las bases del cambio radical que estaba a punto de experimentar, irrumpía en escena Piccolo Daimao. Quizás por eso, Bandai decidió que debía cambiar el planteamiento a la hora de encarar un nuevo título basado en la franquicia, eso sí, encargando de nuevo el trabajo a TOSE. Nacía así el primero de lo que se conocería como la serie Gokuuden. Este nuevo título era una especie de aventura conversacional, a través de pantallas estáticas, y a la hora de plasmar los cada vez más espectaculares combates, se decidió optar por un sistema de cartas y turnos, todo para proseguir nuestro avance mediante unos tableros divididos en casillas, que hacían las veces de mapas y escenarios. Un planteamiento que por desgracia, descartaba automáticamente su llegada a occidente, donde nos consideraban un público que no sería capaz de lidiar con semejante sistema. Seguramente motivado por que no se aprovecharon debidamente las escenas de la saga del ejército Red Ribbon en el anterior videojuego, se decidió cambiar sutilmente la historia con respecto a lo que leíamos en el manga, esta también arrancaba con el asesinato de Krilin a manos de la banda del rey demonio, pero a partir de aquí se introducían momentos que no le correspondían, como la parte de la caverna pirata, la visita al palacio de Baba la vidente, o el primer encuentro con el androide No 8. Eso sí, como no podía ser de otra manera, el juego terminaba con el enfrentamiento definitivo entre Goku Y Piccolo Daimao en la plaza del castillo del Rey del mundo, sin duda uno de los momentos más memorables de la serie.









Dragon Ball: Gokuuden (FAMICOM - 1989)



Tan solo un año tardó Son Goku en volver por los circuitos de la Famicom, viendo el éxito de la fórmula empleada en la anterior encarnación de la serie, Bandai decidió volver a apostar por ella para el desarrollo de esta nueva entrega. De hecho, para dar un poco de coherencia, y de paso aprovechar el escaso avance que el manga había experimentado en esos meses, se decidió volver a empezar a contar la historia desde el principio, pero ahora bajo este nuevo enfoque aportado en Daimaou Fukkatsu.

El juego arrancaba con el encuentro fortuito de Goku y Bulma y abarcaba todos los arcos argumentales de la serie hasta la llegada de Raditz a la tierra, eso sí, dado lo reciente que estaba aún la anterior entrega, se decidió pasar de puntillas por la saga de Piccolo Daimao, puesto que ya estaba recreada bajo esa mecánica. De lo que sí que no nos escapábamos era del espectacular enfrentamiento final con Piccolo Junior en la final de la vigesimotercera edición del torneo mundial de las artes marciales.

Como curiosidad, destacar que teníamos un encuentro inédito y posterior batalla con Arale, protagonista de Dr. Slump, el desternillante manga también ideado por el maestro Toriyama.

Dragon Ball: Gokuuden tuvo la suerte de contar con un remake para WonderSwan Color en 2003, con un apartado gráfico totalmente remozado, nos volvía a relatar las primeras aventuras de Son Goku, en esta ocasión en la pantalla de la portátil desarrollada por la propia Bandai.



Dragon Ball Z: Kyoushuu! Saiyajinn (FAMICOM - 1990)

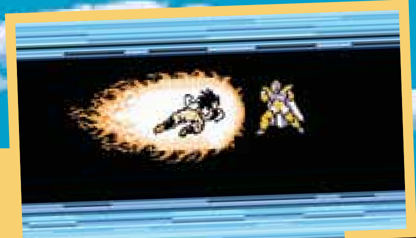




Esta nueva entrega, aparecida en Japón en Octubre de 1990, tiene el honor de ser la primera adaptación jugable de Dragon Ball Z, la por aquel entonces nueva serie de animación basada en el manga de Toriyama que tomaba como punto de partida la llegada de los Saiyajins a la tierra. Toei Animation, encargada de la producción del anime, decidió este movimiento seguramente motivada en remarcar el radical cambio que estaba experimentando el devenir de las aventuras de Son Goku y compañía. Lo cierto es que para bien o para mal, la Z ha quedado vinculada para siempre al universo de la serie, llegando a ser en muchos territorios el verdadero comienzo de la historia, e ignorando por completo las divertidas y desvergonzadas aventuras del pequeño Goku. Algo que en mi humilde opinión, es una auténtica lástima.

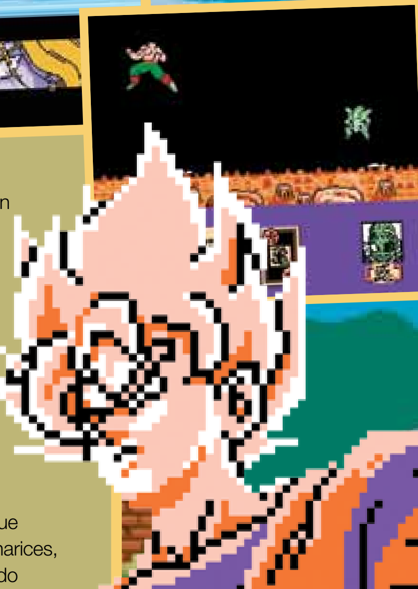
Dragon Ball Z: Kyoushuu! Saiyajin arrancaba con la llegada a la tierra de Raditz, el malvado hermano de Son Goku que acudía en su búsqueda para reclutarlo a la causa de los Saiyajins, continuaba con el entrenamiento en el otro mundo, y finalizaba por todo lo alto con la batalla contra el príncipe Vegeta, aunque como venía siendo habitual en la serie Gokuuden, TOSE se tomó diversas licencias argumentales. Para empezar, nos metió personajes provenientes de los episodios de relleno del anime, como aquellos 2 Saiyajins a los que Yamcha y compañía se enfrentaban durante su entrenamiento en el palacio de Kami-Sama, no contentos con ello, también mezclaron personajes y trama provenientes de la primera película de Dragon Ball Z, que aquí en España conocimos con el nombre de Dragon Ball Z: Garlic Junior Inmortal.

Pocas novedades con respecto a anteriores entregas, más allá de los nuevos mapas con los escenarios protagonistas de esta etapa de la serie, como el camino de la serpiente, el planeta de Kaio o el yermo donde tenía lugar la icónica batalla entre Son Goku y Vegeta. Bandai pensaba continuar explotando la exitosa fórmula hasta la saciedad.



Los usuarios de NES de nuestro país hubieran agradecido muchísimo poder contar con adaptaciones PAL de estos juegos de Dragon Ball Z que vieron la luz en Famicom. Una pena puesto que se lo hubieran llevado de calle...

Dragon Ball Z: Gekishin Freeza!! (FAMICOM - 1991)

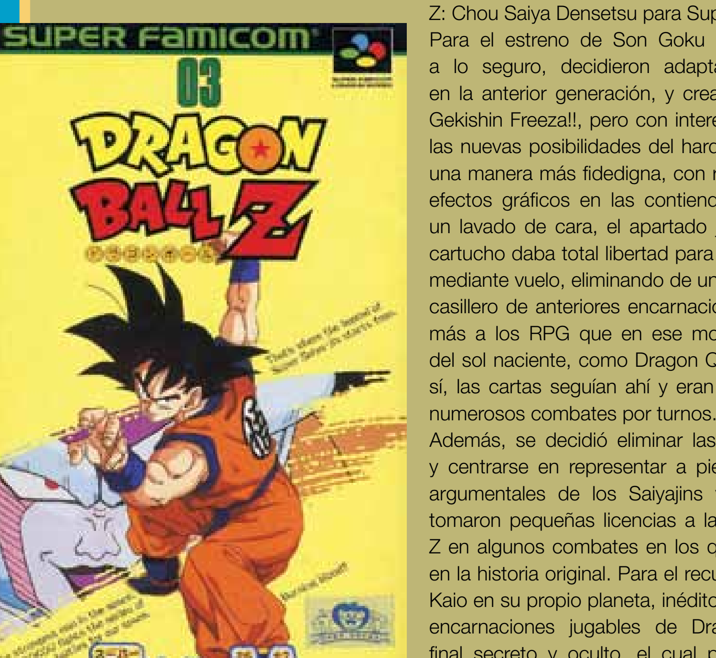


Akira Toriyama nunca ha negado la evidente influencia que el cine de acción y aventura contemporáneo ha tenido sobre Dragon Ball. Si ya en la saga de los Saiyajins podemos encontrar muchas similitudes con la historia de cierto personaje de DC Comics, los acontecimientos que se desarrollan durante el viaje al planeta Namek, bien pudieran ser el Star Wars particular del autor. Sin duda una de las partes más emocionantes para los amantes de la serie, y claro, Bandai no tardaría en sacar tirón de ella mediante las mismas premisas a las que ya acostumbraba. En 1991, con menos de un año con respecto a la anterior entrega, los usuarios de Famicom ya tenían preparada su nueva dosis de las aventuras de Goku. Dragon Ball Z: Gekishin Freeza!! relataba el choque contra el temible Freezer, tirano espacial por antonomasia y malo entre los malos del universo de las bolas de dragón. Eso sí, como siempre, la historia oficial sufría evidentes cambios. En esta ocasión, algunos Guerreros Z no perecían bajo el ataque de los saiyajins a la tierra, por lo que podíamos controlarlos desde nuestros primeros compases por el planeta de los namekianos, en el que nos batíamos en duelo con las carismáticas Fuerzas Especiales Ginyu. Por su parte, Goku entrenaba en su propia nave espacial mientras marchaba hacia el planeta Namek y por el camino se encontraba con algunos personajes protagonistas del épico episodio especial de Bardock.

El juego concluía con la apoteósica batalla contra Freezer y sus numerosas evoluciones, eso sí, los que ansiaban ver por primera vez en un videojuego al legendario Super Saiyajin se quedaron con un palmo de narices, y es que la historia concluía con el impacto de la Genkidama sobre la superficie del planeta Namek, dejando el último round del combate, transformación de Son Goku incluida, para la siguiente entrega. Ahora bien, los que se esperaban al final de los créditos, se llevaban un pequeño aperitivo...

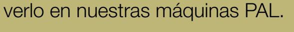
Dragon Ball: Chou Saiya Densetsuu (SUPERFAMICOM - 1992

El relevo generacional estaba cerca de producirse, Super Famicom llevaba pocos meses en el mercado oriental, pero viendo el éxito y la rápida propagación que estaba experimentando, era cuestión de poco tiempo que las grandes series iniciadas en Famicom, acabaran dando el salto a la nueva y flamante 16 bits de Nintendo. Dragon Ball no iba a ser menos, con muy poco tiempo de diferencia con respecto a la última adaptación vista en la 8 bits, se lanzó al mercado Dragon Ball Z: Chou Saiya Densetsu para Super Famicom, concretamente en Enero de 1992.



Para el estreno de Son Goku en la nueva plataforma, Bandai y TOSE fueron a lo seguro, decidieron adaptar la fórmula Gokuuden, ampliamente explotada en la anterior generación, y crear una especie de remake de Kyoushuu! Saiyajin y Gekishin Freeza!!, pero con interesantes novedades. Para empezar, se valieron de las nuevas posibilidades del hardware para recrear la historia y las batallas de una manera más fidedigna, con rotaciones de sprites y toda clase de efectos gráficos en las contiendas. No solo se conformaron con un lavado de cara, el apartado jugable también evolucionó, el cartucho daba total libertad para deambular por los escenarios mediante vuelo, eliminando de una vez por todas el engorroso casillero de anteriores encarnaciones, y se intentaba acercar más a los RPG que en ese momento arrasaban en el país del sol naciente, como Dragon Quest IV o Final Fantasy IV. Eso sí, las cartas seguían ahí y eran parte fundamental de los más numerosos combates por turnos.

Además, se decidió eliminar las cuestionadas partes de relleno y centrarse en representar a pies juntillas la trama de los arcos argumentales de los Saiyajins y Namek. Con todo y con eso, se tomaron pequeñas licencias a la hora de manejar a diversos Guerreros Z en algunos combates en los que, supuestamente, no se encontraban en la historia original. Para el recuerdo queda el combate de Goku contra Kaio en su propio planeta, inédito en la misma serie e incluso en posteriores encarnaciones jugables de Dragon Ball. También memorable un combate final secreto y oculto, el cual para liberarlo debíamos cumplir determinadas condiciones, y que nos plantaba a Vegeta en versión Super Saiyajin en el mismísimo planeta Namek.



En el momento de la salida de este juego en su tierra natal, el fenómeno comenzaba a desembarcar en España, a través de la serie de animación, emitida en ciertos canales autonómicos, y el manga original, que se publicaba en los quioscos con periodicidad semanal. Aprovechando el tirón, algunas revistas de la época nos mostraban imágenes de este Chou Saiya Densetsu, desatando la histeria entre todos los seguidores del fenómeno Dragon Ball. Desgraciadamente, su supuesto complejo sistema de juego, alejó cualquier posibilidad de verlo en nuestras máquinas PAL.



Dragon Power

Dragon Ball tampoco se escapó de una deleznable costumbre que por aquel entonces se estilaba mucho en occidente, esta consistía en coger un juego lanzado en Japón y cercenarlo de tal manera que se adaptara de una manera más eficiente a los supuestos gustos de los jugadores occidentales. Los grandes gerifaltes de las empresas del sector, preocupados por los usuarios que no serían capaces de asimilar ciertos conceptos venidos del país del sol naciente, perpetraban auténticas atrocidades pixeladas a tijeretazo limpio. Dragon Ball: Sheng Long No Nazo, la primera aventura de Son Goku aparecida en Famicom, acabó viendo la luz en los mercados occidentales, concretamente en 1988 en norteamérica y en 1991 en territorio francés, pero como podéis ver en las imágenes, no se conformaron con bautizarlo con el nombre de Dragon Power. El sprite de Goku fue sustituido por otro diferente, así como los nombres de todos los personajes principales, que se cambiaron por los de los protagonistas del relato Viaje al Oeste, el cuento en el que se inspiró Toriyama para dar vida a la historia. No quedó ahí la cosa, las bolas de dragón pasaban a ser esferas de cristal y las braguitas, tan deseadas por el maestro Mutenroshi, no eran otra cosa que deliciosos bocadillos. Desgraciadamente, esta desagradable práctica no ha sido aislada, ni mucho menos. Que se lo digan a nuestro amigo Ranma ½, también protagonista de una situación aún más surrealista en su paso a occidente, pero esa ya es otra historia que nos guardamos para otro día.



Dragon Ball Z: Ressen Jinzou Ningenn (FAMICOM - 1992)

Y si antes comentábamos las similitudes de los episodios situados en Namek con Star Wars, ahora que abarcamos los primeros compases de la saga de los androides, es imposible no intuir que Akira Toriyama tenía muy reciente el visionado de la saga Terminator. Bandai, fiel a su cita anual y con pocas intenciones de abandonar a Famicom, lanzó en 1992 el cartucho correspondiente, relatando los acontecimientos que por aquel entonces podían leerse cada semana en el Weekly Shonen Jump, revista semanal que publica los últimos capítulos de las series manga de más éxito, y que como bien sabréis, goza de una grandísima popularidad en el país del sol naciente.

El juego daba comienzo justo donde lo dejaba el anterior, ya desde la pantalla de introducción podíamos ver la esperada transformación de Goku en Super Saiyajin, y se retomaba el combate con Freezer en el agonizante planeta Namek. A partir de ahí, comenzaban las características invenciones y licencias para alargar la duración de una fórmula, que ya empezaba a oler a rancio. TOSE decidió incluir personajes y localizaciones de la por aquel entonces última película estrenada de la franquicia, aquí conocida como Dragon Ball Z: Los Mejores Rivales, en la que hacía acto de aparición Cooler, el hermano de Freezer.

Retomando el hilo original, también podíamos ver en escena a Metal Freezer y la espectacular aparición del Trunks del futuro, reservando el juego para el final el encontronazo con los androides creados por el Dr. Gero. El título terminaba en un auténtico punto álgido, irrumpiendo en escena el temible Célula, y dejando a los fanáticos de Dragon Ball con ganas de más.

Dragon Ball Z: Gekitou Tenkaichi Budokai! (FAMICOM - 1992)

Seguro que recordáis aquella especie de consola que se llamaba Barcode Battler. El caso es que a comienzos de los años 90, comenzó a popularizarse el uso de esta curiosa portátil ideada por Epoch, que era capaz de desarrollar juegos mediante la lectura de tarjetas coleccionables especiales e incluso de los códigos de barras de cualquier producto comercializable. Una rareza que no pasó más allá pero que dejó su huella incluso en la franquicia que nos ocupa con este Dragon Ball Z: Gekitou Tenkaichi Budokai.

El juego vió la luz una vez más para Famicom durante la campaña navideña de 1992, solo en tierras orientales como de costumbre venía siendo habitual en la serie, y en esta ocasión venía acompañado del Datach Joint Rom System, un accesorio especial para la consola que implementaba la lectura de códigos de barras. Además del propio cartucho en sí, se incluían una serie de cartas coleccionables para introducir contenido en el juego, una jugada similar a la que en la actualidad estamos acostumbrados a ver con la franquicia Skylanders de Activision.

Además de todos estos curiosos detalles, el juego tenía el honor de ser el primer Dragon Ball basado en el género de la lucha, se abandonaba el terreno RPG de la serie Gokuuden y se apostaba por un desarrollo uno contra otro, mucho más acorde con la filosofía de la serie y que más tarde veríamos desarrollado en profundidad en la serie Butouden. Eso sí, aquí las cartas eran necesarias para todo, desde desbloquear por completo a la plantilla de personajes protagonistas, con más de 28 seleccionables, hasta para el uso de habilidades y potenciadores especiales, además, podíamos optar por comprar cartas especiales por separado. Un negocio en un principio bien planteado, pero que no terminó de cuajar lo suficiente, puesto que solo llegaron a ver la luz 7 juegos para el mencionado Datach Joint Rom System.

Dragon Ball Z: Atsumare! Goku Warudo (TEREBIKKO - 1992)

Nos encontramos ante uno de los videojuegos más difíciles de catalogar de entre todos los pertenecientes a la franquicia Dragon Ball, si es que realmente podíamos llegar a considerarlo como tal. Dragon Ball Z: Atsumare! Goku Warudo vió la luz en 1992 para el sistema Terebikko, una especie de híbrido entre teléfono de juguete y vídeo VHS que se conectaba al televisor. De hecho, los propios juegos eran cintas tal cuales. El aparato tenía 4 teclas de colores, que servían para elegir las respuestas a las cuestiones que se nos iban planteando en los vídeos interactivos.

Con esta premisa, esta cinta de Dragon Ball Z nos proponía, a través de secuencias animadas, creadas por la propia Toei Animation, en las que se volvían a dibujar escenas clásicas de los primeros compases de la serie, resolver una serie de preguntas relacionadas con los combates estelares de la serie. La final del primer torneo mundial de artes marciales, la batalla de Mutenroshi contra Piccolo Daimao, el viaje a Namek o la contienda contra Célula, momento en el que concluye la cinta, se recreaban mientras viajábamos a los mandos de la máquina del tiempo, comandada por Trunks.

Una especie de episodio especial interactivo que no pasa de curiosidad y que, al igual que la entrega lanzada en Super Cassette Vision, supone uno de los principales escollos hoy día para todos aquellos que quieran completar su colección de juegos de Dragon Ball.







Dragon Ball Z GAIDEN: Saiyajin Zetsumetsu Keikaku (FAMICOM - 1993)





La saga de Célula llegaba a su fin en las páginas del manga original, y con ella terminada se nos venía encima una de las épocas de tranquilidad más longevas en la historia de Dragon Ball. Muchas semanas debieron aguardar los fans para volver a recuperar los espectaculares combates tan carismáticos de la serie. Para hacer la espera más llevadera, Toei Animation se encargó de producir Dragon Ball Z Gaiden, un OVA, (abreviatura de Original Video Animation) que narraba una nueva historia nunca antes vista, y a diferencia de las populares películas animadas basadas en la serie, exclusiva del mercado de vídeo doméstico.

La historia se desarrollaba en un punto intermedio al torneo organizado por Célula y nos contaba como el Doctor Raichi, antiguo superviviente al exterminio de los Saiyajin en el planeta Vegeta, decidía tomar venganza contra los últimos miembros de la estirpe de guerreros. Argumento que más tarde fue utilizado como base por los poco inspirados guionistas de la funesta Dragon Ball GT, todo para acabar perpetrando la saga de Baby, sí...

Dragon Ball Z Gaiden tuvo una primera adaptación jugable a Famicom en la que la historia se pasó por el filtro Gokuuden, con todas las peculiaridades de las que hemos venido hablando en los anteriores juegos. Además, esta fue la despedida oficial de Goku y compañía de la 8 bits de Nintendo. Más adelante, vieron la luz sendas versiones para Playdia, pero de ellas nos ocuparemos en el siguiente volumen. Ya en la actualidad, tenemos un remake de este episodio especial, incluido en el reciente Dragon Ball: Raging Blast 2 para PlayStation 3 y Xbox 360.

Dragon Ball Z: Super Butouden (SUPERFAMICOM/SUPERNES - 1993)

Tras una primera incursión en Super Famicom en la que se arriesgó poco, parece que Bandai y TOSE Software se estaban guardando lo mejor. Y es que en un panorama en el que el género de la lucha era el más popular del momento, con Street Fighter II dandolo todo en salones recreativos y conversiones domésticas, era cuestión de tiempo que Son Goku y el resto de Saiyajin decidieran adoptar esta fórmula para representar sus espectaculares pugnas.



A comienzos de 1993, llegó a Japón Dragon Ball Z: Super Butouden, y lo cierto es que se lo llevó de calle. Aprovechando todo el potencial de la 16 bits, se plasmó en el cartucho a los más representativos personajes del momento, Son Goku, Son Gohan, Piccolo, Vegeta, Freezer, Dr. Gero, C-18, C-16, Trunks y Célula, todos ellos muy bien recreados, además mediante un sencillo truco, podíamos desbloquear las versiones Super Saiyajin de los protagonistas. Para representar de una manera más fidedigna las batallas, se ideó el sistema Split Screen, por el cual la pantalla se partía en dos, permitiendo abarcar las enormes distancias entre ambos contendientes y facilitando la ejecución de las técnicas más poderosas, que por cierto estaban muy bien representadas, todo sea dicho: Kame Hame Ha, Genkidama, Final Flash y una larga lista de movimientos devastadores que hacían las delicias de los fanáticos de la serie de Toriyama. Unos escenarios poco detallados pero bastante representativos eran testigos de los combates al ritmo de unas melodías, que a pesar de no tener nada que ver con las originales de la serie, eran pegadizas y de una gran calidad, destacando por encima de todas ellas la del escenario del androide C-16.

El modo historia arrancaba con unas diapositivas en las que se nos narraban los primeros compases de Dragon Ball, todo para dejarnos el control en el combate contra Piccolo en la final del torneo mundial de artes marciales, a partir de ahí se sucedían las batallas, hasta llegar al enfrentamiento final contra Célula, cameo de Mr. Satán incluido, puesto que el fanfarrón personaje aparecía si éramos capaces de superar el juego en su dificultad máxima y seleccionado el luchador correcto en cada combate según la historia original. Todo eso sin poder perder ni un solo combate, puesto que el Guerrero Z desaparecería de la lista en posteriores batallas si caía en batalla. El juego no se contentaba con plasmar esa propuesta, había que añadir al cóctel el modo a dobles y la posibilidad de disputar torneos de hasta 8 jugadores y ya teníamos el juego de Dragon Ball que los aficionados siempre habíamos deseado. Una joya de 16 megas que hacía suspirar a todo aquel que no había tenido la suerte de poderlo probar.

Dragon Ball Z: Super Butouden acabó llegando al mercado PAL, más tarde que pronto, pero al menos solucionó el problema de tener que desembolsar por él una cantidad de dinero desorbitada, 18.000 pesetas de las de antes, eso sin contar que necesitaba del adaptador de cartuchos NTSC para funcionar. Al llegar de manera oficial a nuestro mercado, su precio era el habitual de cualquier juego de Super NES de la época. En resumen, un título que sin duda, fue todo un sueño hecho realidad para los millones de admiradores de la obra de Toriyama y que sentó las bases para lo que nos vendría en el futuro.





Llega el Dragon

Mientras Dragon Ball Z: Super Butouden arrasaba en el país del sol naciente, aquí en España, para poder disfrutar del juego, debíamos recurrir al carísimo método de la importación. Algunos minoristas se atrevían a traer el juego directamente desde Japón, con el consiguiente aumento de precio del producto, nada menos que 18.000 pesetas de las de antes, más los gastos del obligado adaptador de cartuchos NTSC. La propia Bandai, viendo el negocio paralelo de importadores improvisados y oportunistas varios, decidió asumir las labores de distribución para el viejo continente, y adaptó y comercializó el juego a territorio PAL, en concreto en España y Francia, en un movimiento que dió a conocer en revistas y prensa del sector con el nombre de "Llegó el Dragón". No solo el primer Butouden tuvo la suerte de llegar a nuestras fronteras en esta primera hornada, también Dragon Ball: Shen Long no Nazo, la aventura original de Son Goku en Famicom, acabó viendo la luz con el nombre de Dragon Ball: Mystery of Sheng Long.

Eso sí, la demora en el lanzamiento PAL de Dragon Ball Z: Super Butouden le pasó factura a la compañía, con un retraso de más de 8 meses, resulta que las ventas del juego fueron muy escasas, mucho menores de lo esperado, debido en parte a la gran diferencia de tiempo transcurrida entre el lanzamiento original y su llegada a nuestro país. Muchísima gente no había podido esperar y recurrió a la importación para poder enchufar el cartucho de 16 megas en su consola cuanto antes. Para las siguientes entregas, Bandai tomó nota y preparó rápidas adaptaciones a formato PAL, intentando que el margen de tiempo entre ambos lanzamientos fuera mucho menor e incluso intentando convencer al público de las ventajas que suponían esperar a la versión oficial para nuestro país.

Dragon Ball Z: Arcade (ARCADE - 1993)

Y dado que los salones recreativos ardían en furor con las joyas de la lucha de CAPCOM y SNK, Bandai también quiso entrar a pillar su trozo del pastel. A través de Banpresto, Dragon Ball Z Arcade fue puesto en circulación en los recreativos japoneses en 1993, aunque la placa llegó a tener cierta penetración en nuestro país, llegándose a encontrar el mueble en algunos puntos de nuestra geografía. Eso sí, huelga decir que una vez recuperados de la ilusión inicial de toparte con él en tu bar o salón habitual, la cosa se venía abajo a las pocas monedas por la escasa calidad que el título atesoraba. Nos encontrábamos ante un arcade de lucha uno contra otro con 8 personajes seleccionables, Son Goku, Son Gohan, Piccolo, Vegeta, Freezer, Ginyu, Recoome y Burter eran los protagonistas en esta ocasión. Jugablemente, la cosa lucía diferente a lo visto en los Super Butouden, la posibilidad de volar estaba muy mal implementada, las ondas de energía eran ridículas, y en general, poco se salvaba de la quema. Quizás los escenarios eran el apartado más destacado del juego, recreaban de manera acertada las localizaciones de la serie y contaban con la presencia de secundarios de lujo, como Mutenroshi o el presentador del torneo mundial de artes marciales, esto era el apartado más destacado de un juego que no escondía sus intenciones, aprovechar el tirón de la serie a pie de salón recreativo.



Las ilustraciones con las que se presentaban las portadas de los juegos de Dragon Ball Z en Super Famicom eran de auténtico lujo. Puros objetos de deseo de nuestra infancia, sin lugar a dudas.

Dragon Ball Z: Super Butouden 2 (SUPERFAMICOM/SNES - 1993)

Apenas 9 meses, eso fue lo que tardaron Bandai y TOSE en poner en la calle la continuación del exitoso primer Butouden. Y lo cierto es que pese al poco tiempo transcurrido, los resultados fueron sorprendentes. En el apartado gráfico, se consiguió dotar a los sprites de los personajes de una apariencia mucho más estilizada, además ahora eran más grandes y estaban mucho mejor animados. Las técnicas de combate y ondas de energía también resultaban más espectaculares y se introdujeron de manera definitiva los Meteor Attack, que tras una tímida incursión en la primera entrega, puesto que solo lo tenía Son Goku, repetirían en posteriores encarnaciones jugables. Novedad también de esta entrega son los combates bajo el mar. En el apartado musical, se introdujo una nueva banda sonora que si bien, no estuvo al nivel de la primera, si ha conseguido perdurar en el tiempo con ciertos temas como el de Son Gohan o la propia intro del juego. En esta ocasión contábamos con un plantel protagonista de 8 personajes, más 2 secretos que no eran otros que Son Goku y Broly, y que se desbloqueaban cumpliendo ciertas condiciones o mediante truco. Son Gohan, Vegeta, Trunks, Piccolo, Célula y Cell Jr compartían protagonismo con personajes extraídos de las últimas películas de animación, como Bojack y Zangya, que completaban el plantel protagonista. Dado que el manga original apenas había avanzado en la trama en esos meses, para el modo historia se decidió retomar de una manera más profunda la saga de los juegos de Célula, para luego pasar a una nueva historia en la que se presentaban a los personajes sacados de las películas. Por alguna razón que se nos escapa, la trama de la que eran protagonistas en las cintas fue totalmente obviada en favor de una en la que se nos narraban unos hechos totalmente diferentes. Además, ahora entre los combates disfrutábamos de unas secuencias muy curradas, también podíamos hablar con los personajes protagonistas, tomar decisiones e incluso perder combates sin que terminara la partida, afectando así al curso de los acontecimientos y al propio final del juego. Si lo hacíamos bien, Broly el legendario Super Saiyajin nos estaría esperando en un apasionante combate final. Dragon Ball Z: Super Butouden 2 llegó a nuestras tierras de forma más rápida que su antecesor, además con todos los personajes desbloqueados de inicio, eso sí, con los textos en francés y una traducción pésima, que cambiaba incluso los nombres de los principales villanos del juego. Detalles que se le perdonaron, todo fuera por disfrutar del que está considerado por muchos como mejor videojuego de Dragon Ball Z.



Dragon Ball Z: Buu Yuu Retsuden (MEGADRIVE - 1994)

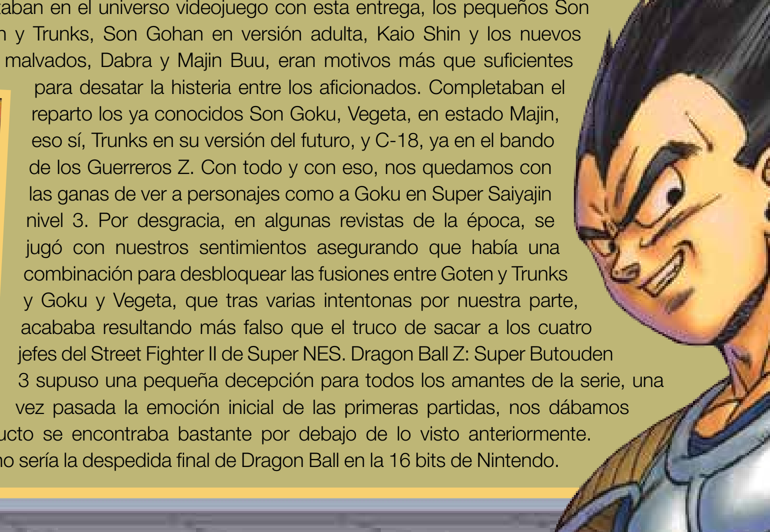
Mientras los usuarios de las consolas de Nintendo disfrutaban de lo lindo con las adaptaciones jugables de Dragon Ball que iban saliendo en sus consolas, los poseedores de las máquinas de SEGA se quedaban con cara de tontos viendo como pasaban de ellos. Este hecho estaba motivado, sobre todo, debido a la escasa cuota de mercado que Mega Drive poseía en Japón, dato que cambiaba drásticamente si se comparaba con las ventas en América y Europa. Bandai, quizás motivada por la idea de sacar partido en los lugares donde la consola sí tenía una buena penetración, decidió liarse la toalla a la cabeza y parir Dragon Ball Z: Buu Yuu Retsuden, el único juego de Son Goku y compañía para la 16 bits de la compañía del erizo, y una de las pocas licencias de manga que dieron el salto a la consola, junto al excepcional Yu Yu Hakusho firmado por Treasure. El desarrollo del juego tuvo lugar entre la gestación de la primera y la segunda parte de los Butouden de Super NES, y eso se notaba en bastantes apartados, era una especie de híbrido de ambos. Por desgracia, algunas carencias técnicas de la consola de SEGA con respecto a su gran rival salían a relucir cuando se comparaban, pero aún así, se hizo un trabajo muy digno, firmando un título bastante potable, e incluso con alguna interesante novedad que no estaba presente en la competencia. Destacar el apartado musical que, siendo totalmente original, miraba de frente a los Butouden sin inmutarse. En el plantel de personajes seleccionables encontrábamos interesantes novedades, inéditas en la saga Butouden, como la posibilidad de controlar por primera vez en un juego de lucha de Dragon Ball a Krilín, también destacaba la presencia de Recoome y Ginyu, de las Fuerzas Especiales de Freezer, todos ellos hasta ahora obviados en los juegos vistos en la consola rival. Dragon Ball Z: L'Appel du Destin fue su nombre para occidente, el juego llegó rápidamente al mercado francés y español, cumpliendo así el deseo largamente soñado de los usuarios de la 16 bits de SEGA, casi como si se lo hubieran pedido al dragón Shen Long.



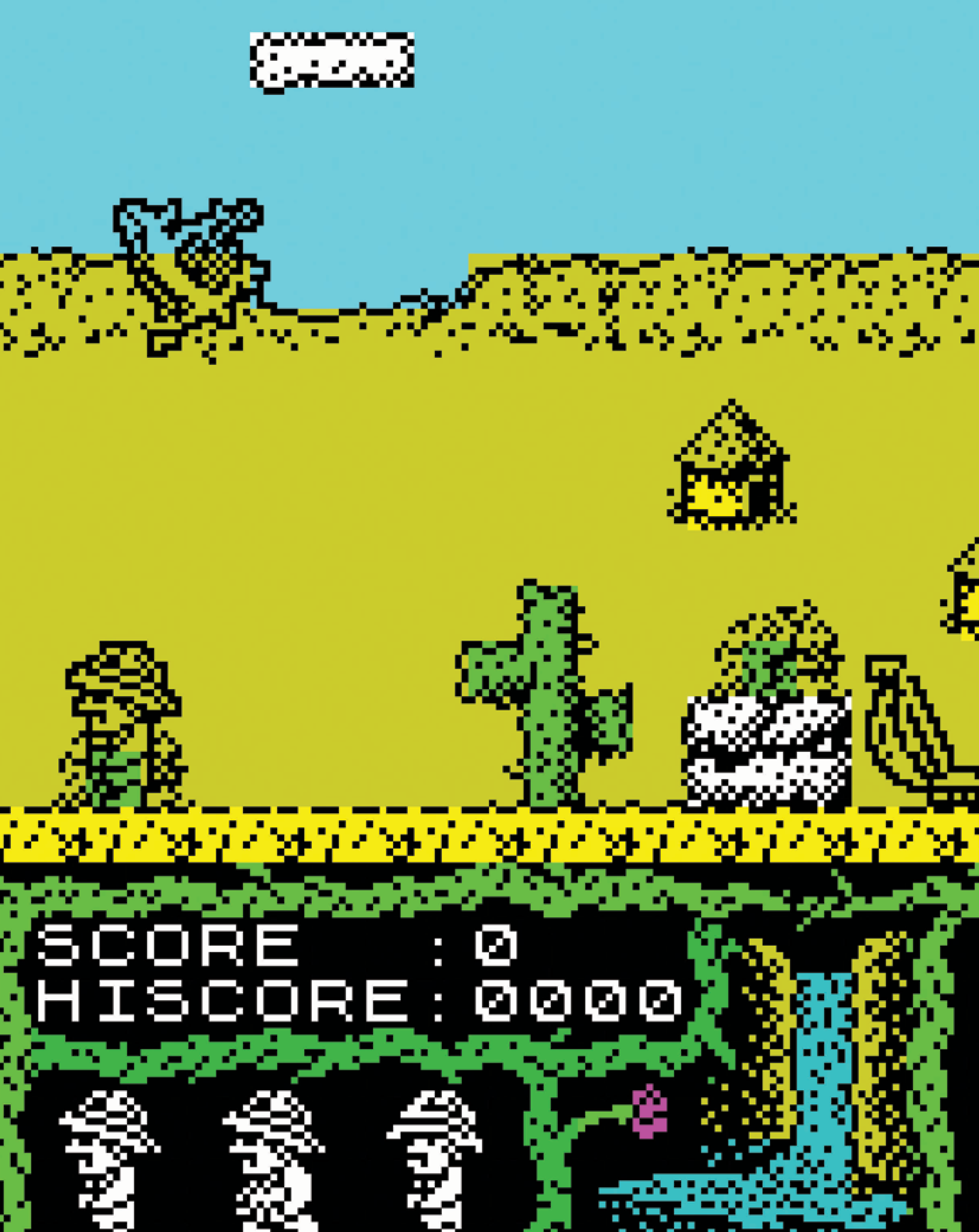


Dragon Ball Z: Super Butouden 3 (SUPERFAMICOM/SNES - 1994)

A finales de 1994, Bandai ponía fin a la trilogía Butouden vista en Super Nintendo, y desgraciadamente, lo hacía con la entrega más floja de toda la saga. El juego abarcaba el comienzo de la saga de Majin Buu, pero las prisas por lanzarlo sin esperar a que ese arco argumental concluyera, propiciaron que aterrizara en las estanterías casi como si estuviera sin terminar. La ausencia de modo historia es la principal prueba de la falta de tacto que se tuvo en el desarrollo del título. No era esa la única pista para concluir que al juego le faltaba un hervor, la variedad de escenarios comparada con anteriores entregas era de auténtica risa, repitiendo patrones constantemente y de una manera muy poco inspirada. Uno de los mayores atractivos del juego era que, al desarrollarse durante los compases iniciales de una nueva trama, muchos personajes seleccionables debutaban en el universo videojuego con esta entrega, los pequeños Son Goten y Trunks, Son Gohan en versión adulta, Kaio Shin y los nuevos malvados, Dabra y Majin Buu, eran motivos más que suficientes para desatar la histeria entre los aficionados. Completaban el reparto los ya conocidos Son Goku, Vegeta, en estado Majin, eso sí, Trunks en su versión del futuro, y C-18, ya en el bando de los Guerreros Z. Con todo y con eso, nos quedamos con las ganas de ver a personajes como a Goku en Super Saiyajin nivel 3. Por desgracia, en algunas revistas de la época, se jugó con nuestros sentimientos asegurando que había una combinación para desbloquear las fusiones entre Goten y Trunks y Goku y Vegeta, que tras varias intentonas por nuestra parte, acababa resultando más falso que el truco de sacar a los cuatro jefes del Street Fighter II de Super NES. Dragon Ball Z: Super Butouden 3 supuso una pequeña decepción para todos los amantes de la serie, una vez pasada la emoción inicial de las primeras partidas, nos dábamos cuenta de que el producto se encontraba bastante por debajo de lo visto anteriormente. Afortunadamente, esta no sería la despedida final de Dragon Ball en la 16 bits de Nintendo.

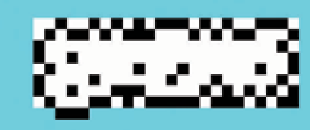


¡Continuará en el próximo número de RetroManiac! つづく


SCORE :0
HISCORE:0000







"Un inglés, un francés, un alemán, un americano y un japonés…"
Parece el inicio de un chiste pero en realidad son los cinco personajes que Terramex te da a elegir para jugar la aventura.

Terramex



SISTEMA: MSX
AÑO: 1988
GÉNERO: Videoaventura
PROGRAMACIÓN: Grand Slam Entertainments
PUNTUACIÓN: *****

La amenaza de un asteroide que se dirige hacia la Tierra no es nueva. El cine y los videojuegos la han utilizado en varias ocasiones y los más veteranos recordarán que antes del enfoque dramático y fantástico de "The Dig" (Lucasarts, 1995) hubo otro título que optó por abordar este planteamiento desde el humor.

"Terramex" reúne a un peculiar grupo de exploradores que deben encontrar al Profesor Albert Eyestrain, quien desapareció hace veinte años cuando los científicos del mundo rechazaron su idea de que un gigantesco asteroide chocaría contra nosotros. Ahora es el único capaz de salvarnos y afortunadamente ha estado trabajando en su laboratorio secreto para construir un "artefacto deflector" que ponga fin a la amenaza, pero necesita varios elementos y nuestra misión será localizarlos y entregárselos a tiempo. Así pues, tendremos la opción de escoger a uno de estos intrépidos exploradores: Henri Beaucoup, el duelista más famoso de Francia; Wilbur Fortisque-Smithe, el mejor jugador de bolos de Inglaterra; Wu Pong, fanático artista marcial japonés; Big John Caine, luchador americano, y Herr Krusche, un "metódico alemán". En un principio la elección de uno u otro personaje parece irrelevante, puesto que todos se comportan igual y deben recorrer los mismos escenarios esquivando pájaros prehistóricos, lluvia ácida, cavernícolas y plantas mutantes escondidas en las rocas. Sin embargo, en una pantalla concreta, se requiere el uso de un objeto relacionado con ese explorador para hallar la fórmula de la relatividad, el elemento crucial de la lista. Aquí es donde "Terramex" demuestra ser una videoaventura, ya que los objetos recogidos se van acumulando en un inventario seleccionable y algunos realmente "funcionan" para resolver la situación. Además, el personaje puede "pensar" si pulsamos la tecla T ("Think") y nos mostrará el objeto que necesita o, si no estamos bien situados, realizará un movimiento negativo con la cabeza.

El mapa del juego no es muy extenso, pero existe un orden concreto para recorrer las pantallas y recoger los objetos que nos evitará perder tiempo y vidas, ya que las caídas desde grandes alturas o el simple contacto con los enemigos nos restarán una de las tres oportunidades que tenemos para salvar al mundo. A nivel gráfico el diseño de los personajes, las animaciones y los fondos tienen un toque "cartoon", así como la pegadiza melodía que nos acompaña durante nuestro periplo por el desierto, las cuevas o el mismísimo Olimpo (¿?) en busca del laboratorio del profesor, quien nos sorprenderá con un "artefacto deflector" muy propio de la época.



Ultionus

Entrevistamos a Andrew Bado, creador de Ultionus, su particular reconocimiento a Phantis y el resto de la generación 8-bits en un esfuerzo por dar a conocer Legend of Iya, el verdadero gran proyecto en el que se ha embarcado Bado.

Por Pedja



Una 'vieja' conocida. Ultionus puede considerarse prácticamente sin rubor alguno como una especie de secuela del famoso Phantis de Dinamic. Tanto es así, que el propio Andrew habló con los chicos de Dinamic para pedir permiso a la hora de utilizar la imaginería de la que hace gala el juego. Ultionus comienza en el espacio en una pequeña fase tipo shoot'em up que es un claro homenaje a la primera carga del título de Dinamic, y lo que viene después es el típico desarrollo entre aventura y acción de los juegos de la época dotados de unos gráficos pixelados brillantes y más que notables.

Pedja y David entrevistan a Andrew Bado, un diseñador de videojuegos más conocido en los círculos indie como DarkFalzX. Mientras sigue trabajando en su gran proyecto: The Legend of Iya, Bado terminó hace un tiempo su particular visión de Phantis, el clásico juego de Dinamic para ordenadores de 8 bits. El autor es un ferviente seguidor de aquella época, y decidió homenajear al propio Phantis y a otros clásicos de la época con Ultionus.

Andrew, que ha participado en juegos tan suculentos como Gunlord para NeoGeo del NG:DEV.TEAM o Pier Solar para Megadrive de Watermelon, en el plano más independiente, también posee un importante bagaje en la industria con títulos como Shantae: Risky's Revenge de WayForward o Guilty Gear XX#Reload de Sammy. Hace unos meses comenzó su aventura en solitario con la campaña en Kickstarter de Legend of Iya, un juego de aventuras 2D con fuerte componente de exploración y acción inspirado en sagas como Metroid o Castlevania. Tras superar con éxito la campaña y mientras sigue su desarrollo, Andrew nos 'cuela' este pequeño aperitivo mientras esperamos el lanzamiento el año que viene de Iya.

¿Cómo surgió la idea para el juego? ¿Fue un ataque de nostalgia? Te imagino encendiendo tu viejo Sinclair y pulsando el botón de PLAY en el cassette…

Andrew: La nostalgia es un factor muy importante, desde luego. Echo de menos las aventuras sencillas y terriblemente divertidas que ofrecían los juegos de antes. Títulos como Phantis, Game Over, Freddy Hardest y el Capitán Trueno, nos embarcaban en una aventura sin tutoriales, sin historias épicas (o incluso sin ningún tipo de trasfondo si no poseías la carátula de las cintas), sin diálogos ni escenas intermedias, y aún con todo conseguían ser juegos memorables. ¡Siempre quise hacer algo así!

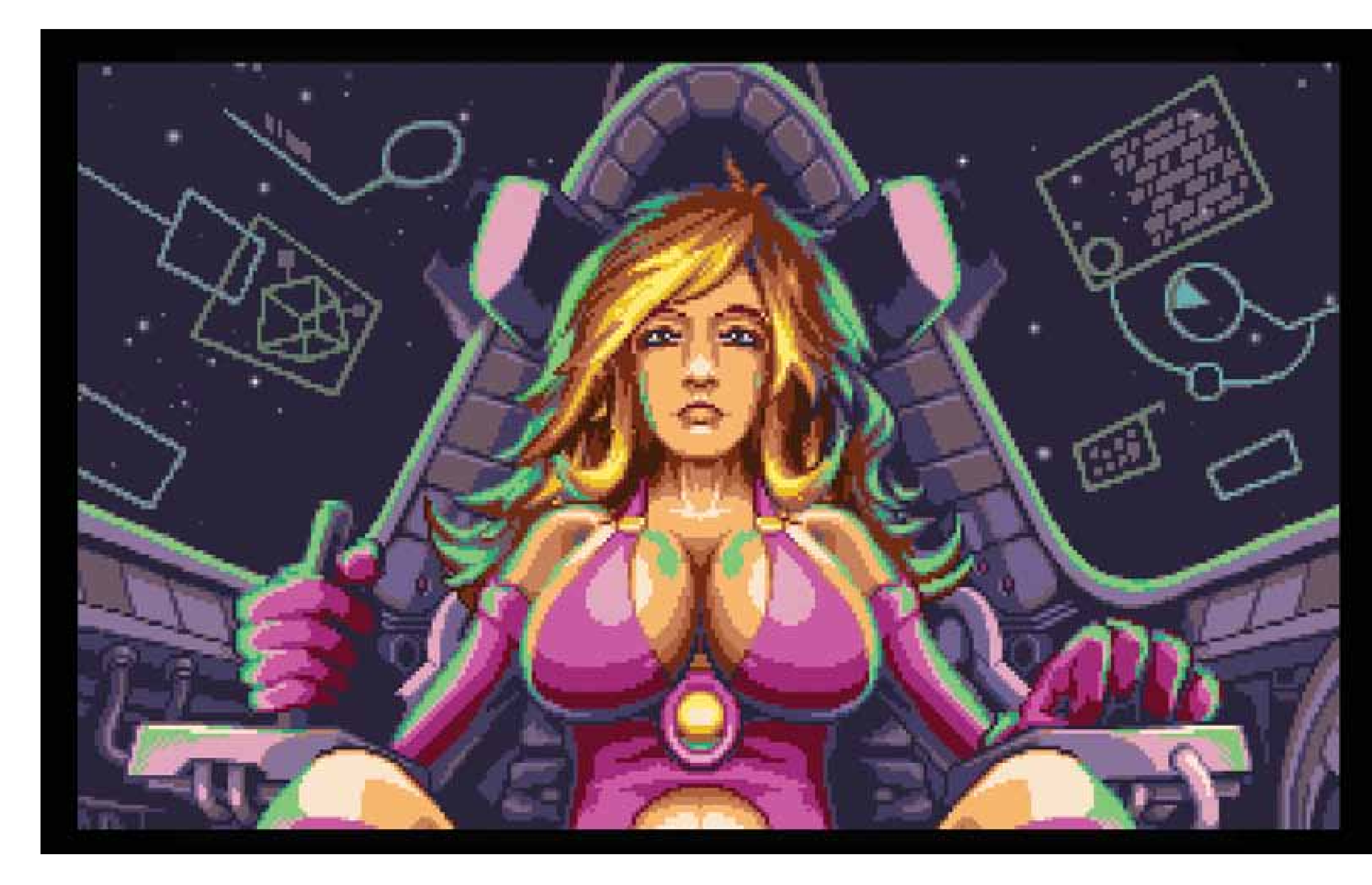
Creo que te pusiste en contacto con Carlos Abril, el programador de Phantis, comentándole la idea que tenías de utilizar tanto el personaje como los escenarios de su juego en tu creación. ¿Cómo fue la charla y por qué este juego en particular?

Andrew: Antes de empezar con el desarrollo de Ulti, estaba un poco obsesionado con Phantis. He rejugado todas las versiones que he podido, e incluso traté de encontrar viejos artículos y análisis del juego. Fue así como llegué a encontrarme con



Con Ultionus parece que estamos ante un producto que hubiera podido firmar Dinamic en el caso de continuar coleando tras su notabilísimo trabajo con Risky Woods.
De hecho, la mención al juegazo de Zeus Software no es gratuita, puesto que también parece haber gotas destiladas por Ricardo Puerto en el trabajo de Andrew Bado, concretamente en los niveles en los que manejamos directamente a la comandante Serena.
Ultionus está disponible para ordenadores **Windows, Mac y Linux**, además de encontrarse desde hace unos días en la tienda de **OUYA**. Desde la web del autor también podéis descargar una demo para cada una de estas versiones:

http://darkfalzx.blogspot.com



un par de entrevistas a Carlos cuando publicaron Zack Zero. Parecía un tipo muy agradable, así que le envié un mensaje desde el formulario 'Contacta con nosotros' que hay en su web. ¡Para mi sorpresa Carlos me respondió! Me encantó que algo así fuera posible.

Phantis siempre ha sido un juego especial para mi. Era uno de esos pocos juegos en aquella época que era lo suficientemente fácil como para poder terminarlo después de algunos intentos. De hecho puede que sea uno de los primeros juegos que conseguí terminar en un Spectrum. Quiero decir, en aquella época lo normal es que al terminarte un juego volvieras a empezar desde el principio con un nivel de dificultad más alto. Otros juegos se conformaban con presentar una pantalla en negro y sobreimpresionar algo similar a "Felicidades" tras haber terminado el último nivel. Phantis era un viaje con un comienzo y un final muy claros. Para aquellos tiempos creo que aquello era épico..

Conservo una ilustración de Serena dibujada y firmada por Alfonso Azpiri. Este artista realizó la portada de Phantis, el juego, y además la portada de nuestro último número de la revista. ¿Llegaste a pensar en que Alfonso pudiera ilustrar también la portada de Ultionus? ¡Sería impresionante! ;)

Andrew: Eso hubiera sido fenomenal, pero creo que soy demasiado pobre como para permitirme a un artista profesional, especialmente alguien del calibre del señor Azpiri. De hecho, cuando me encontraba super ocupado terminando Ultionus, contacté con una docena de artistas para que crearan la ilustración de la portada por lo que era, a mi entender, una suma de dinero adecuada. La mayoría ni siquiera se preocuparon en responderme, y algunos lo hicieron quejándose de que la cantidad ofrecida era ridícula. Al final terminé por dibujar yo mismo la "portada" con un ratón.

> **"Phantis siempre ha sido un juego especial para mi. Era uno de esos pocos juegos en aquella época que era lo suficientemente fácil como para poder terminarlo después de algunos intentos."**

¡Guau! ¿Sólo con el ratón? Creemos que es un trabajo muy bueno, enhorabuena.

Andrew: ¡Gracias! La verdad es que normalmente no hago cosas en alta resolución (lo último fue hace un par de años más o menos), pero crear la portada fue muy divertido. No me importaría hacer algo similar en el futuro. Quizás para Iya...

Nos encantará ver el resultado. Volviendo al juego, de algún modo piensas que AMC es una referencia para Ultinous. AMC fue realmente un gran matamarcianos. Fue programado por Pablo Ariza. ¿Qué piensas de los juegos españoles para 8-bits?

Andrew: ¡La versión 8-bits de Astro Marine Corps era increíble! Desde un punto de vista tecnológico creo que hasta ahora no he visto un juego para Spectrum más sorprendente. La versión para Amiga sin embargo fue una decepción total. Los juegos de Dinamic, Topo y OperaSoft siempre tienen un hueco en mi memoria, tanto para lo bueno como para lo malo. Dinamic, casi siempre grandes. Juegos muy cuidados, gran trabajo artístico, personajes memorables... Topo, extraños, a veces títulos confusos y creo que menos inspirados. OperaSoft, generalmente títulos malos. Había algo en el motor que utilizaban que provocaba que los juegos fueran prácticamente injugables.

Nos encanta que alguien de fuera de España conozca tan bien los juegos patrios para Spectrum.





En página izquierda: Bado integra un sistema de animación por partes en sus gráficos pixelados bastante efectivo. En la intro el cuerpo de Serena queda ciertamente muy 'sugerente'. *Izquierda:* Antes de empezar los niveles de plataformas, un bonito mapa temático nos muestra en qué zona del planeta nos encontramos. Comenzaremos en una zona nevada pero pronto nos internaremos en las cuevas de la parte inferior. ¡Ojo al detalle de nuestra nave estrellada!. *Debajo:* El primer nivel de Ultionus es un homenaje a la primera carga del Phantis original. Un shooter horizontal que podemos disfrutar durante unos momentos antes de que nuestra nave caiga irremediablemente a la superficie del planeta donde transcurre la mayor parte del juego.



¿Podemos preguntarte donde vivías en aquellos momentos? ¿Quizás en el Reino Unido? Ahora creemos que estás viviendo en Nueva York, ¿no?

Andrew: Crecí en Ucrania. El Spectrum era un ordenador muy sencillo para crear tus propias producciones, así que se convirtió rápidamente en el microordenador más popular en la Unión Soviética. El mercado estaba literalmente inundado de juegos piratas y originales para el Spectrum que provenían de Europa. Era genial :)

Un poco más tarde, ya en los 90, jugué mucho a Jill of the Jungle de Epic Megagames, y parece que la protagonista de tu juego también conocía el shareware de aquellos años...

Andrew: Jeje. Tuve un PC 286 a finales de los 90, así que sólo podía jugar con las producciones shareware en 2D como precisamente Jill of the Jungle, Dangerous Dave, Commander Keen o Bio Menace. Eran juegos muy buenos aunque muy distintos a lo que estaba acostumbrado en las máquinas de 8-bits. Una época completamente diferente en los videojuegos para ordenador y que merece ser revisitada sin ninguna duda. Hay un juego para Steam muy reciente, Muri, que precisamente reproduce aquellos tiempos de gráficos EGA y música de altavoz interno.

Curiosamente en general los juegos antiguos eran más difíciles que los actuales. Sin embargo, como has dicho antes, Phantis poseía un nivel de dificultad ajustado. ¿A qué nivel situarías Ultinous?

Andrew: Sí, definitivamente los juegos antiguos eran más difíciles. De vez en cuando le dejo a mi hijo de 5 años que pruebe algunos títulos clásicos para Spectrum, y suele fallar una y otra vez sin progresar demasiado. He tratado de que la dificultad de Ultinous sea para todo tipo de jugador. Si no te gustan los juegos difíciles, pero quieres experimentar la aventura, juégalo en 'Fácil'. Jugarlo en el nivel 'Normal' es mucho más difícil, hazlo esperando un desafío a cambio. Superando cualquiera de estos modos desbloquea el nivel 'Hardcore', que es difícil, muy difícil, y posiblemente no muy justo...

Aún no hemos hablado de la música, ¿qué nos puedes contar de los compositores de la banda sonora?

Andrew: Ah, trabajar con Jake y Luke ha sido muy gratificante. Conocía a Jake cuando ambos trabajamos en Gameloft en Nueva York. Es un tipo estupendo y con un gran talento, al que le encantan todos estos juegos de vieja escuela, como a mi. Fue mi primera opción al publicar su álbum musical 'Truthcannon'. Es un genio. Cuando comencé a pensar en un músico para Ulti contacté con músicos de un perfil bajo que quisieran escribir la música del juego. En realidad no tenía un presupuesto suficiente para aspirar a algo más, así que ninguno de ellos quisieron trabajar conmigo. Una noche le estaba comentando a Jake lo complicado que era hacer que alguien quisiera trabajar contigo disponiendo de un presupuesto muy bajo, y me dijo: "¿Por qué no me lo has preguntado a mi? ¡Yo lo haría desde luego!" Y lo hizo. Muy, muy bien añadiría :)

Creo que diseñas tus videojuegos con GameMaker, ¿verdad? Qué tal es crear un juego con esta herramienta y qué otro software utilizas para crear tus gráficos, planificar los niveles, etc?

Andrew: Sí, ahora utilizo GameMaker Studio, pero comencé a utilizar GameStudio desde la versión 4, a



principios de la década pasada. Es una herramienta genial para cualquiera que no tenga conocimientos de programación. No necesitas apenas de tiempo para conseguir que algo empiece a funcionar en el programa. Lo recomendaría a cualquiera que quisiera hacer un juego. Su uso es sencillo y viene acompañado de la mayoría de editores necesarios.

Para el trabajo artístico utilizo una combinación de Photoshop y ProMotion. Photoshop para modelar sprites y fondos, ajustar la paleta de colores y comprobar como quedan todas las capas de arte juntas. ProMotion por otro lado es un programa de animación para gráficos pixelados. Lo utilizo para animar cualquier cosa de este juego y en Legend of Iya. También he escrito mi propio editor de animaciones para los jefes más grandes y para algunos detalles de los escenarios que utilizan efectos de escalado y rotaciones.

Steam, Desura, Humble Sotre... Parece que cada vez los desarrolladores independientes tienen más vías mediante las que publicar sus trabajos.

Andrew: Sí, las hay, pero en ninguna es sencillo hacerlo. Steam requiere que pases primero por el proceso de Greenlight, ¡que puede ser agotador! Humble Store es una tienda bastante modesta y muchas de las funciones de cara al proveedor están aún por desarrollar, aunque cuentan con un personal muy competente encantado de ayudarte en los temas que no entiendas. En Desura estoy pendiente de que me acepten en su tienda. Espero que no se sintieran ofendidos por mi juego. En definitiva todos esos servicios requieren tiempos de espera, papeleo y poner mucha atención en lo que haces.

¿Cómo fue la experiencia de portar el juego a Ouya? He leído críticas bastante positivas acerca de dicha experiencia, entre ellas las de desarrolladores indie como Locomalito (Maldita Castilla).

Andrew: Fue mucho más sencillo de lo que esperaba, aunque a GameMaker aún le queda mucho por recorrer hasta que dicha exportación no necesite de unos cuantos empujones para llevarla a cabo. Por ejemplo, no hay manera de colocar el juego en la Store de Ouya para que pueda ser comprado. Me encontré con algún que otro problema bastante extraño, como errores producidos a la hora de controlar el juego, o algunos otros más extraños aún.

¿Y la versión para Mac? ¿Has podido encontrar un ordenador de Apple de modo que puedas exportar una aplicación nativa?

Andrew: No, aún no. Los Mac son ordenadores caros y realmente no quiero comprarlo de algún proveedor dudoso. Tengo malas experiencias con aparatos electrónicos baratos de segunda mano. (*Nota: Finalmente Andrew pudo publicar también la versión para los ordenadores Apple*).

En el pasado has participado en muchos juegos muy interesantes, títulos con aspecto más o menos clásico o retro. ¿Cuál era normalmente tu rol? Parece que sabes algo de programación y que desde luego posees grandes dotes en el pixelado.

Andrew: En la mayoría de los juegos en los que he trabajado hasta ahora ha sido únicamente en los gráficos pixelados. Mi capacidad para la programación es más bien escasa, y nunca he tenido el tiempo suficiente para aprender otra cosa aparte del Basic del Spectrum, Game Maker y un poco de ensamblador del Z80. Dame algo en C o Java y no tendré ni idea de qué hacer con ello. También trabajé en un principio en el control de calidad. Imagino que es el precio que hay que pagar para todo aquel que no tiene estudios universitarios si quiere entrar a trabajar en la industria.

¡Ultinous, Ultiunous, Ultionous, Ultionus! Perdona, pero se me hace difícil recordar el nombre del juego. ¿Significa quizás algo en particular?





Sprites de calidad: Se nota en todo el trabajo gráfico de Ultionus que Bado domina el arte del pixelado. No es sólo por la cantidad de sprites y animaciones que ha creado por el juego, sino también por la paleta de colores escogida para cada uno de ellos, el diseño retro-clásico del que hacen gala, y los escenarios sobre los que deambulan, variados y brillantes.

“Tengo decidido que quiero hacer más proyectos inspirados en antiguos juegos de Dinamic. Me hubiera encantado hacer algo como AMC, Game Over o Freddy Hardest. Los jugadores que han llegado al final de Ulti me han pedido una secuela. También podría tirar por ese camino y averiguar qué sucede con Serena...”

Andrew: Si lo lees como si fuera una palabra inglesa se pronunciaría algo así como ‘All-Tea-OWN-Us’. En realidad es una ‘bastardización’ del latín ‘Ultionis’, que significa ‘venganza’. Cuando pensé en como llamar al juego sin que fuera Phantis, mi mujer y yo nos sentamos una tarde buscando palabras interesantes que tuvieran algo que ver con el juego, especialmente con la venganza, ya que de alguna manera es la temática sobre la que gira Ulti. Ultionis parecía un nombre adecuado para un videojuego, pero también es algo complicado de pronunciar, así que cambiamos una letra para obtener algo más sencillo de cara a los jugones occidentales. Al final lo cierto es que me ha gustado la manera que hemos seguido para escoger un nombre.

Jeje, gran historia. Le enseñaremos a nuestros lectores a pronunciar correctamente el nombre del juego ;)

Andrew: Sí, la verdad es que me gustaba mucho aquel primer nombre, e incluso llegué a crear un logotipo muy chulo antes de que cambiara de opinión.

¿Qué tal tu otro juego, Legend of Iya? La campaña en Kickstarter fue bastante bien y el juego tiene una pinta estupenda. ¿Qué tal va el desarrollo? ¿Cuáles son los mayores retos a los que te estás enfrentando?

Andrew: El desarrollo del juego está yendo bastante bien, aunque algunas de las características que se pudieron ver durante la campaña en Kickstarter han cambiado ya que simplemente eran un desastre. Hasta el momento gran parte del código y la optimización están terminadas, el juego corre bajo Linux y Android, y funciona a una resolución mayor que al principio, pero no hay mucho contenido nuevo que mostrar en público. Quizás esto último preocupe a todos los que me apoyaron en la campaña, pero quiero asegurarme de que todo salga según el plan establecido.

Cuéntanos algo sobre tus planes futuros. Supongo que te centrarás en finalizar Legend of Iya.

Andrew: Desde este momento y hasta el próximo otoño, el principal objetivo es Iya. Una vez terminado, tengo muchos proyectos a medio terminar. Tengo decidido que quiero hacer más proyectos inspirados en antiguos juegos de Dinamic. Me hubiera encantado hacer algo como AMC, Game Over o Freddy Hardest. Los jugadores que han llegado al final de Ulti me han pedido una secuela. También podría tirar por ese camino y averiguar qué sucede con Serena.

Muchas gracias por tus comentarios, Andrew. Suerte en tus proyectos.

Andrew: Gracias a ti por encontrar interesantes todos estos temas. Me impresiona conocer a tantas personas que se siguen interesando por aquellos juegos con los que crecí; y es que me molesta que la “cultura retro” en Internet se centre tanto en NES y otras consolas. Sí, NES fue genial, pero en el lugar en el que nací, el Speccy era el auténtico rey. ¡Disfrutad con el juego! :)

Su otro proyecto: Legend of Iya



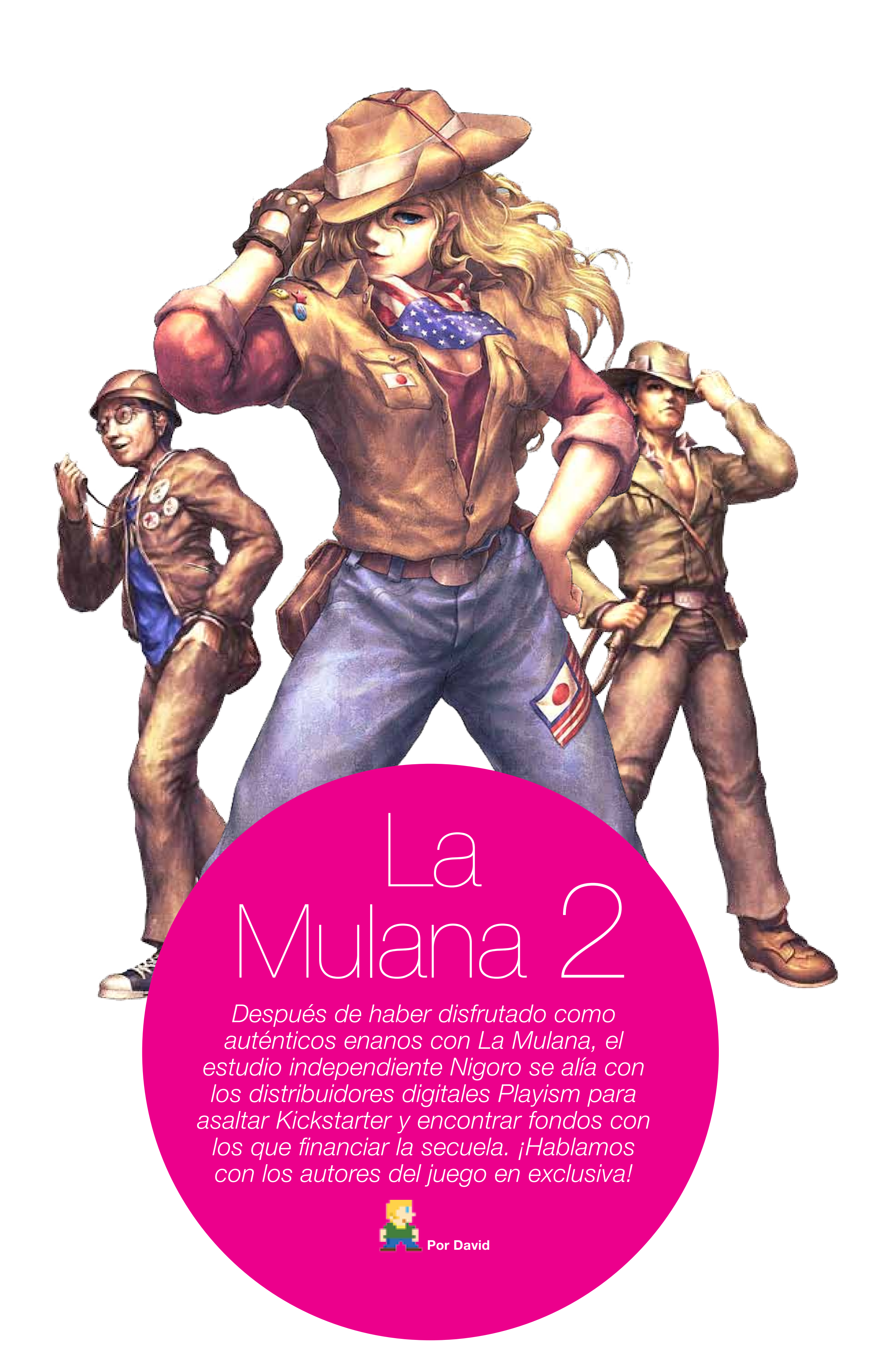






La niña mimada de Andrew Bado es desde luego el juego Legend o Iya, un poryecto que superó una campaña de Kickstarter hace un tiempo y que supone un sueño hecho realidad para su autor. Legend of Iya está siendo planteado con una resolución totalmente retro (256x192 pixels), poseerá un mapeado laberíntico grande inspirado en juegos como Super Metroid, una banda sonora de calidad y algunos extras muy divertidos como los cinco episodios de Iya originales para Spectrum que Bado había creado anteriormentel.

El juego cuenta con una demo antigua que puede ser descargada desde la página en Kickstarter: **http://www.kickstarter.com/projects/523651724/legend-of-iya**



La Mulana 2

Después de haber disfrutado como auténticos enanos con La Mulana, el estudio independiente Nigoro se alía con los distribuidores digitales Playism para asaltar Kickstarter y encontrar fondos con los que financiar la secuela. ¡Hablamos con los autores del juego en exclusiva!

Por David

La campaña de crowdfunding en Kickstarter para sacar adelante la financiación de la segunda parte de uno de los juegos indies que más ha dado que hablar en los últimos años, fue la excusa perfecta para acercarnos de nuevo a sus creadores y que nos cuenten por qué han decidido emprender este camino, cuáles son las novedades que podemos esperar del juego o qué esperan de la campaña. Nayan Ramachandran, director de marketing en Playism, y Takumi Naramura, director en Nigoro y creador a la sazón de La-Mulana, han contestado amablemente a todas nuestras preguntas haciendo un hueco en sus apretadas agendas dado el poco tiempo disponible que deja estar detrás de una campaña en Kickstarter.

¿Cómo y cuándo decidisteis idear una campaña de crowdfunding para La-Mulana 2?

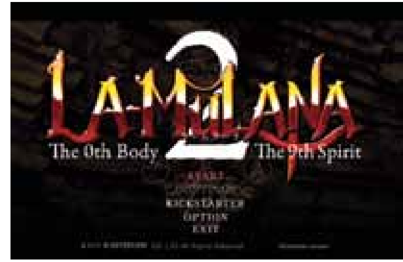
Ramachandran: La idea de realizar una campaña nos sobrevino cuando apareció el Kickstarter de Mighty No.9. Nos mostraron que también las compañías japonesas podían tener éxito en un sitio como Kickstarter a pesar de las reticencias iniciales.

¿Cómo fueron las conversaciones con Nigoro al respecto?

Ramachandran: Lo cierto es que fue precisamente de Nigoro la idea de realizar un crowdfunding. Ellos fueron los que se pusieron en contacto con nosotros para preguntarnos al respecto y que necesitaban de nuestra ayuda y experiencia a la hora de montar una campaña de estas características, sobre todo teniendo en cuenta que querían llegar a todos los seguidores que tienen más allá de tierras niponas.

¿Llegasteis a pensar en sacar el juego adelante sin necesidad de una campaña de crowdfunding?

Ramachandran: Bueno, hubo un punto en que Nigoro consideró hacer una secuela del juego original al estilo 'Lost Levels' de Super Mario Bros., y que por supuesto no hubiera necesitado recurrir de una campaña de este tipo. El presupuesto hubiera sido mucho más ajustado, ya que en realidad se hubiera tratado de una expansión: Más niveles y situaciones que explorar sin que las mecánicas o los personajes del original cambien. Sin embargo, Naramura-san prefería muchísimo más embarcarse en una secuela real de La-Mulana, una que colmara las expectativas de los jugones más acérrimos, y que por supuesto necesitaría de un presupuesto mucho mayor.



sistema:
Windows
origen:
Japón
desarrolla:
Nigoro
género:
Exploración/Aventura/Plataformas
lanzamiento:
Por determinar
web:
http://nigoro.jp/en/

Playism es una pequeña empresa que se dedica a la publicación de juegos independientes para ordenador en Japón, y de un tiempo a esta parte también se encarga de la localización y distribución digital de estos títulos en occidente, tanto en su propia plataforma de descargas como en las de terceros como Steam. Nigoro, un pequeño grupo de desarrollo indie, se hizo famoso gracias a la creación de La-Mulana, un juego de exploración y plataformas enorme inspirado en los clásicos de 8 bits de MSX y que con el paso de los años ha 'sufrido' diversas mejoras y remakes llegando a Steam o WiiWare, esta última de mano de EnjoyUp.

***** Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)



El curry, siempre el curry. La obsesión por el curry en el equipo de desarrollo de La Mulana llega hasta la definición de los objetivos en la campaña de Kickstarter. En la primera de las metas, el equipo de La-Mulana celebraría una fiesta en Twitch TV con el curry como protagonista si la alcanzaban, mientras que en el segundo caso el mismo Takumi Naramura comería durante tres días, tres veces al día, curry picante, lo cual "*le hará más fuerte y le proporcionará la capacidad de hacer un juego mejor*"



¿Y por qué en Kickstarter?

Ramachandran: Muy sencillo, Kickstarter es con diferencia el sitio de crowdfunding en el que un mayor número de proyectos de videojuegos consiguen financiarse. Por otro lado es un sitio ya muy conocido y respetable, lo que nos proporcionaba la seguridad necesaria para nuestro proyecto.

¿Cuáles fueron los principales obstáculos a los que os enfrentásteis a la hora de poner en marcha la campaña?

Ramachandran: Sin duda trabajar en las recompensas y los objetivos. Tenemos nuestro propio presupuesto y las ideas muy claras para proponer algunas de nuestras recompensas, pero no siempre es sencillo expresarlo al público. Estamos aprendiendo continuamente observando las reacciones de nuestros seguidores, y es por eso que estamos continuamente modificando nuestra página de la campaña en Kickstarter para que se ajuste mejor a todos los que nos ofrecen su apoyo. ¡Obviamente por otro lado no podemos perder de vista que todas estas recompensas no nos pueden crear pérdidas!

Hablando de los objetivos, ¡el primero y segundo son hilarantes!

Ramachandran: ¡Son cosas típicas de Naramura-san! Esperamos poder mostrarles a todos nuestos seguidores via streaming, las fiestas 'curry' e 'infierno de curry' una vez que las alcancemos.



¿Estáis sorprendidos por todo el apoyo que obtenéis de jugadores occidentales? Parece que a muchos jugones de Europa y América les siguen gustando los viejos clásicos.

Ramachandran: Estoy muy sorprendido, sí. Si echamos un vistazo a las campañas que se inician en Kickstarter veremos que muchos desarrolladores occidentales crean videojuegos inspirados en los títulos clásicos japoneses, así que creo que son un tipo de productos muy popular. Nosotros, los japoneses, los que comenzamos este tipo de juegos, no podemos perder…

¿Y qué tal los jugadores japoneses? ¿Siguen estando interesados en juegos como La-Mulana?

Ramachandran: No hay muchos, pero a medida que incrementamos nuestros esfuerzos,



notamos que hay un número mayor de fans entusiasmados con el juego. Muchos de los que han aportado algo de dinero a la campaña de crowdfunding de La-Mulana 2 son japoneses. Por otro lado creo que pesa menos esa impresión de que los juegos Indie tienen que ser "títulos de ideas únicas", y más que se tratan de desarrollos que las grandes compañías no tratan o han abandonado en su gran mayoría. También pienso que son juegos que la gente joven no ha experimentado antes, y en ese sentido me parece que siempre habrá un pequeño grupo de personas interesadas en jugarlos.

¿Cuáles son vuestras expectativas finales? Al final los mecenas respondieron bastante bien aunque no se alcanzaron las metas superiores.

tipo 'Let's Play' para que los demás puedan comprobar los progresos en el juego. La-Mulana 2 será un juego muy grande llevado a cabo por un equipo compuesto por tan solo tres personas, así que decidimos que sería más interesante distribuir varias versiones alfa durante el desarrollo a las que todo aquel que nos apoye con una cantidad mínima puedan acceder. Todo el feedback que recibamos a cambio de los vídeos 'Let's play' y las partidas con las versiones alfa nos servirán para incrementar la calidad del juego final. En definitiva, que iremos informando del progreso del juego durante su periodo de desarrollo, y si además eres un mecenas podrás disfrutar con versiones inacabadas antes incluso de que lo terminemos como forma de incentivo.

"Creo que pesa menos esa impresión de que los juegos independientes tienen que ser "títulos de ideas únicas", y más que se tratan de desarrollos que las grandes compañías no tratan."

Ramachandran: Espero que todo ese gran grupo de seguidores de La-Mulana nos sigan apoyando. Los fans del juego de Nigoro son fantásticos, tenemos mucha suerte de contar con ellos.

Lo peor de la campaña es que parece que esperáis terminar el juego a finales de 2015, ¡argh! ¿Quizás podáis sacar alguna demo durante el tiempo de espera? ¿Tiene Nigoro algún otro proyecto en cartera mientras termináis con el desarrollo del juego?

Ramachandran: Si le echáis un vistazo a la recompensa de los 40 dólares veréis que hemos dejado abierta la posibilidad de probar la versión alfa cuando la tengamos lista, algo muy común en los proyectos de Kickstarter, pero también dejaremos que los jugadores puedan subir sus propios vídeos

¿Y que nos decís de una versión en caja? Algo parece que hay en el crowdfunding...

Ramachandran: ¡Claro que sí, echadle un ojo a la recompensa de los 100 dólares! Tendremos una versión en caja preparada para La-Mulana 2. El mayor problema con estas versiones físicas es el espacio para almacenarlas, que cuesta dinero, y por supuesto los costes de envío.

Las versiones para consola están situadas muy lejos en los objetivos. ¿Creéis que finalmente será posible alcanzarlos? ¿Al menos en 3DS y WiiU donde parece que los desarrolladores Indie se encuentran bastante a gusto últimamente?

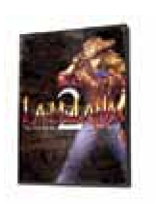
Ramachandran: Sí, como dije, estamos estudiando estos objetivos y discutiendo que podemos cambiar. Hemos escuchado los comentarios de nuestros seguidores para ver donde mejorar la campaña y su resultado, pero al mismo tiempo no podemos prometer lo imposible. Tenemos que ajustarnos a un presupuesto realista tanto en coste como en tiempo de entrega, no hay que olvidar que son nuestros seguidores los que nos apoyan con su dinero. *NOTA: Finalmente no se alcanzaron estos objetivos.*

A continuación Naramura-san contesta a nuestras preguntas acerca de la segunda parte del juego: ¿Cuándo comenzasteis a trabajar en La-Mulana 2?

Naramura: Durante el Tokyo Game Show pasado mostramos una demo jugable del juego, utilizando el mismo motor que La-Mulana, pero la realidad es que hemos empezado a trabajar en el juego justo ahora.



Recompensas para todos









Como es habitual en las campañas de crowdfunding, y más si se tratan de campañas llevadas a cabo en Kickstarter, en La Mulana 2 se añadieron algunas recompensas muy interesantes, como la posibilidad de hacerse con una edición física en DVD del juego, o un librito de artwork con bocetos preliminares e ilustraciones finales de los personajes de ambas partes del juego. Desgraciadamente no se llegaron a objetivos más altos como las eventuales conversiones a otros Sistemas Operativos en ordenador o a las esperadas versiones para consola. Quizás se pusieron el listón demasiado alto, con 400,000 dólares para el primer caso y una cantidad no desvelada para el segundo. Con la cantidad de engines multiplataforma que existen actualmente puede que no haya sido la mejor elección continuar con su propio motor para el juego...



Sí, la primera vez que hablamos del juego lo hicimos porque mostrasteis de sorpresa una versión del juego en el TGS. Naramura-san contó a algunos medios entonces que la demo no era del producto final. ¿Por qué mostrar esta demo entonces? ¿Para crear un poco de expectativas entre todos los seguidores del juego? ;)

Naramura: Cuando tiene lugar algún evento indie más o menos grande, nos marcamos como prioridad poder tener presencia con nuestro juego bandera, tanto como nos sea posible. Si no podemos hacerlo el resultado es que no se hablará de nuestro juego en los artículos y reportajes que traten dicho evento. Por otro lado el anuncio en el Tokyo game Show nos sirvió para iniciar un debate sobre la campaña en Kickstarter.

La versión para WiiWare y su publicación en occidente fue realmente accidentada y os llevó mucho tiempo. ¿Por qué continuar entonces con el universo de La-Mulana? ¿No era quizás mejor olvidaros de este universo y crear algo totalmente nuevo?

Naramura: En primer lugar es verdad que no queremos encasillarnos y ser conocidos únicamente como "los que han creado La-Mulana", pero en la actualidad es difícil publicar nuestros trabajos más allá de Japón, y siendo un pequeño estudio independiente no tenemos ni el reconocimiento ni la estabilidad necesarios, así que no tuvimos otra opción más que la de confiar en nuestro juego más conocido.

¿Es el mismo equipo que desarrolló la primera parte?

Naramura: Sí, nuestro equipo no ha cambiado nada desde que comenzamos como aficionados.

Por cierto, ¿qué quiere decir el nombre y el subtítulo del juego, 'The 0th Body. The 9th Spirit'?

Naramura: La-Mulana es una especie de juego de palabras. Queríamos que al pronunciar el título del juego sonara como si fueran unas ruinas antiguas, pero no encontrábamos nada que se ajustara a esta necesidad y que sonara bien. ¡Al final resulta que simplemente cogimos las sílabas de mi propio nombre y reinvertimos el orden! En cuanto al largo subtítulo de esta segunda parte, no queríamos llamarlo simplemente La-Mulana 2 para precisamente darle al juego un mayor empaque. Barajamos otros títulos, como por ejemplo 'La-Mulana Scenario 2', cuando aún no sabíamos que trataríamos de recaudar fondos mediante una campaña de crowdfunding, o 'Eg-Lana', pero esto nos llevaría a prescindir de un título que ya se ha hecho un nombre y que es conocido por muchos jugones a lo largo del mundo. *Nota: Naramura no nos cuenta finalmente nada sobre el subtítulo. ¡Mecachis!*

"No tengo intención de disminuir la dificultad global del juego. Después de vender La-Mulana, me di cuenta de que para continuar en el mundo Indie comercialmente hablando, teníamos que incidir aún más en nuestra franquicia. Quiero que La-Mulana se convierta en un juego que pueda disfrutar mucha gente una y otra vez."

En esta segunda parte controlaremos a un nuevo personaje, la hija del protagonista de La-Mulana. ¿Qué nos puedes contar sobre la historia del juego? No habéis descubierto mucho de la misma hasta el momento…



Naramura: Bueno, va a ser una continuación directa de La-Mulana. Desde luego la historia estaba claro que ocurriría justo después de los hechos que acontecen al final de la primera parte, pero no empecé a pensar en serio en ello hasta que concluimos el trabajo con el remake para WiiWare. Mi intención es que todo aquel que ya haya jugado con La-Mulana se sienta a gusto en este nuevo escenario, aunque hay que recordar que estamos en las primeras fases de desarrollo, así que no hay mucha más información que pueda compartir. Creo que será muy divertido para los jugadores imaginar como se desenvolverá la historia hasta el momento en que tengamos listo el juego.

¿Y sobre la extensión y el mapeado del juego? ¿Será igual de difícil que la primera entrega?

Naramura: Uno de los mayores problemas que detectamos en La-Mulana es que quizás exigía demasiado de los jugadores. Esta vez quiero diseñar los niveles de modo que pueda atraer a un mayor número de personas. Dicho lo cual, no tengo intención de disminuir la dificultad global del juego. Después de vender La-Mulana, me di cuenta de que para continuar en el mundo Indie comercialmente hablando, teníamos que incidir aún más en nuestra franquicia. Quiero que La-Mulana se convierta en un juego que pueda disfrutar mucha gente una y otra vez. Ya que el juego es complicado, tanto de terminar como de desarrollar, la escala general del mismo tiene que ser más o menos la misma que en la primera entrega.

¿Qué pensáis de la escena independiente? ¿Ha evolucionado desde la primera vez que publicasteis La-Mulana con los gráficos aquellos inspirados en el MSX?

Naramura: La verdad es que ha pasado bastante tiempo desde aquello, pero si creo que algo ha cambiado son desde luego las amplias posibilidades que tenemos los pequeños estudios como Nigoro para distribuir y publicitar nuestros proyectos a lo largo del mundo. En la actualidad hay muchas formas de hacer que nuestros títulos traspasen las fronteras japonesas y lleguen hasta un público más amplio. Me encantaría que más grupos japoneses dieran el mismo paso y tratasen con el mercado global.

¿Sabéis que aún hoy en día hay gente que se dedica a crear videojuegos para el MSX? En Europa existe una escena bastante potente de la que salen juegos para el estándar, que se llegan a vender en cartuchos, se organizan competiciones de desarrollo…. ¿Qué ha cambiado en los videojuegos desde los ochenta? Eran mejores juegos, peores… ¿simplemente diferentes?

Naramura: Pienso que seguir hoy en día enfrentándose a las restricciones del hardware antiguo tiene su sentido. Al igual que ocurre con



Muy parecido al original. Por las primeras pantallas mostradas y los detalles que han trascendido, parece que la secuela contendrá pocas novedades con respecto a La Mulana. Algo que puede ser bueno si sois jugadores continuistas, o malo, si buscáis diferencias con lo ya conocido.

el género de la música tipo chiptune, pienso que los juegos antiguos se convertirán finalmente en un género por si mismos. Cuando éramos un grupo de aficionados, queríamos imitar las especificaciones técnicas de los juegos clásicos y crear nuevos títulos. Ahora hay grandes compañías que tratan de imitar este mismo proceso. Creo que lo que debemos hacer es crear algo nuevo aunque sea inspirándonos en los títulos retro, y así es como hemos llegado a este nuevo estilo de juego.

¿Y por qué pensáis que hay más y más jugadores a los que les gustan juegos como La-Mulana en lugar de las grandes superproducciones?

Naramura: Creo que puede ser porque hay más gente que simplemente piensa como nosotros acerca de lo que tiene que ser la diversión de un videojuego. La-Mulana puede tener la misma duración que cualquier gran superproducción actual, pero no hay películas de vídeo que cuenten la historia, ni una intro o un vídeo final. Prácticamente todo el tiempo en el juego se pasa controlando el personaje, que es precisamente lo que pensamos que es más importante en un videojuego. Quizás ahora exista más gente que se pregunte la razón por la que deben dejar el mando sobre la mesa para esperar a que termine una cinemática cualquiera…

Entonces, ¿qué esperáis? Ya nos habéis comentado, y en la propia página del crowdfunding así aparece, que La-Mulana se ajustará tanto a nuevos jugadores como a jugones que ya hayan disfrutado de la primera parte…

Naramura: Desde luego que quiero que jugadores que ya disfrutaron con nuestro anterior juego puedan disfrutar aún más con la secuela. Dicho esto, lo que tampoco queremos es tener un juego que no sea divertido si antes no te has terminado La-Mulana. Me gustaría incorporar en algún momento una especie de biblioteca que permita al jugador conocer más sobre la historia que tuvo lugar en la primera parte, y en cualquier caso quiero conseguir que el juego sea totalmente jugable conozcas o no lo que aconteció en las ruinas de La-Mulana con anterioridad. De todas formas ahora hay un buen montón de vídeos realizados por fans que muestran como jugar con La-Mulana, así que siempre se podría conocer un poco más sobre el universo que rodea a nuestro juego gracias a estos vídeos.

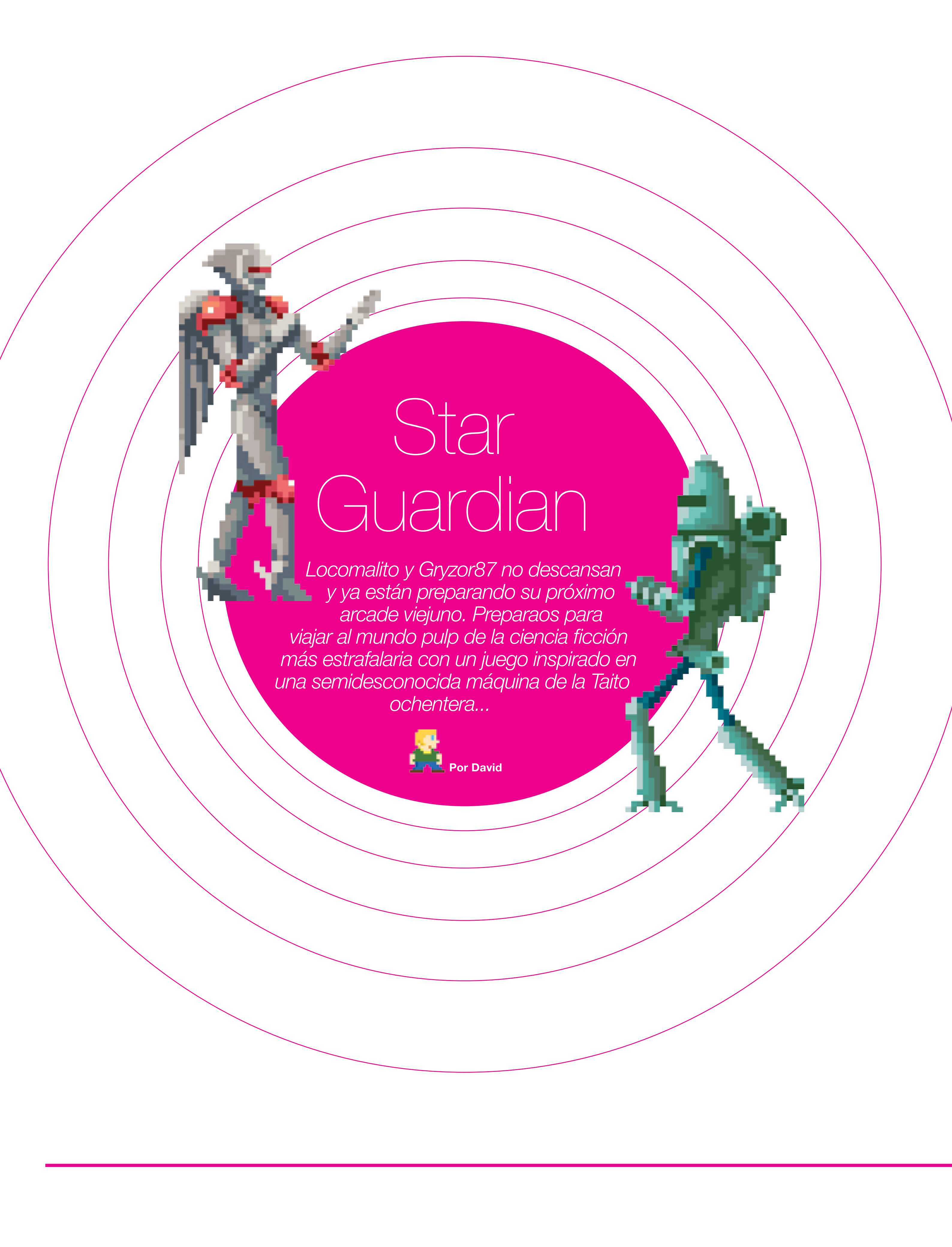
“Prácticamente todo el tiempo en el juego se pasa controlando el personaje, que es precisamente lo que pensamos que es más importante en un videojuego.”

Ahora que estáis apuntando a otras plataformas como nuevos ordenadores y videoconsolas de última generación, ¿qué tal llevaréis la alta definición? ¿Cómo serán los gráficos en La-Mulana 2? ¿Planeáis seguir con los mismos diseños que vimos en la primera parte? ¿Usáis el mismo motor gráfico?

Naramura: No, utilizamos un nuevo motor y nuevas herramientas para las animaciones. Además, estamos diseñando el juego para que se adapte correctamente a los formatos de pantalla ancha, algo que no ocurría con la anterior entrega. De todas formas, no habrá mucho que cambie con respecto a La-Mulana. Obviamente me hubiera gustado incorporar aún mejores gráficos, pero creo que precisamente una de las sensaciones fundamentales que transmite nuestro juego es el cariz retro de sus gráficos. Creo que aún hoy se puede expresar muchas cosas a través de estas imágenes toscamente pixeladas…

¿Algo más que te gustaría decirles a nuestros lectores? ¿algo sobre un futuro desarrollo?

Naramura: Lo cierto es que estoy un poco nervioso con todo esto de usar Kickstarter, además de por trabajar en un nuevo juego ya que ha pasado un tiempo considerable desde la última vez que desarrollamos algo, pero crear entretenimiento es mi oficio. Prometo actualizar muy a menudo con nuestros avances a lo largo del desarrollo y espero que consigamos un juego que pueda disfrutar todo el mundo. ¡Gracias!



Star Guardian

Locomalito y Gryzor87 no descansan y ya están preparando su próximo arcade viejuno. Preparaos para viajar al mundo pulp de la ciencia ficción más estrafalaria con un juego inspirado en una semidesconocida máquina de la Taito ochentera...

Por David

Arriba: Cada nivel de Star Guardian transcurrirá en un planeta diferente. En la imagen podemos ver una especie de planeta jungla con volcanes en segundo plano y unas criaturas tipo serpiente con muy malas intenciones. ***Derecha:*** El juego cuenta con scroll automático como en el caso del conocido Altered Beast de SEGA.



Después de terminar con el desarrollo de Gaurodan y Maldita Castilla, Locomalito y Gryzor87 se han tomado un pequeño respiro y se plantean con algo más de calma su última producción. No han faltado los proyectos en este tiempo. Minijuegos como Maniac Aracs, las conversiones a otros sistemas como OUYA o la banda 3Bit Band de Gryzor87 han mantenido a estos dos entusiastas del pixel en el candelero. Sin embargo, los seguidores esperan con ansia el nuevo juego que están cocinando en su particular sótano indie: Star Guardian, una nueva muesca en la videografía de este tándem del que poco ha trascendido pero sobre el que hemos podido sacarles algo. ¿Preparados para salvar de nuevo a la humanidad?

Si con Maldita Castilla la inspiración provenía de un gran arcade como G&G de Capcom, en el caso de Star Guardian el referente es algo más desconocido: **Getstar**, desarrollado por la experta en shooters Toaplan y publicada por Taito en 1986 para una placa con un par de modestos Z80 a 6Mhz: "*A nivel juego, viene a ser un sucesor espiritual de Getstar/Guardian (Taito, 1986) y de FlashGal (Sega, 1985) aunque va más en la línea del primero. Esto tenía que ocurrir, de hecho en el final legendario de Hydorah, en el pasillo de los héroes, entre naves y naves famosas, ya aparecía el robot de Getstar*", nos cuenta Locomalito. El juego de Taito es una mezcla inteligente de beat'em up y shooter con scroll automático y un diseño ochentero que tomaba referencias de la cultura pulp: Colores brillantes, personajes de ciencia ficción estrambóticos, monstruos de toda clase, chicas en peligro…pero que también estaba dotado de una dificultad endiablada y una duración de juego muy corta, pensada para jugones profesionales que se dejaran sus monedas en la recreativa una y otra vez hasta conseguir dominarlo: "*La idea es conseguir un juego de acción muy corto (alrededor de 15 minutos por partida) y muy intenso (apenas habría un respiro de unos segundos entre fase y fase), como pasaba en algunos arcades antiguos que ya he mencionado muchas veces: Contra (12 minutos), OutRun (6 minutos), KungFu Master (5 minutos).*"

Sin embargo el Getstar no es la típica máquina

que le viene a la cabeza al jugón de pro cuando se acuerda de las máquinas de su infancia más o menos lejana, ¿por qué fijarse en este extraño juego maltratado por la comunidad en internet? ¿Qué tiene que no tengan otros juegos de la época de los que seguramente sea más sencillo sacar algo de provecho? Obviamente, ni Locomalito ni Gryzor87 se van a conformar con obtener una experiencia de juego calcada a la del original. Su intención va más allá, como de costumbre, y aunque la referencia está ahí y está clara, a estos dos lo que les gusta es que disfrutemos con sus juegos al tiempo que recordamos experiencias añejas: "*El juego evidentemente intenta apuntar más alto que su referente, tendrá varias opciones de ruta, de modo que habrá que jugar varias veces para ver todas las fases, y aparte tendrá los mandatorios secretos y finales alternativos basados en logros (¡Cómo no!). El sistema de puntos estará pulido para reflejar lo más fielmente las habilidades del jugador, incluyendo acciones que te harán perder puntos y minicosas por valor de un punto (como avanzar 1 pixel)*", confirma Locomalito. En cierto modo quizás podamos esperar un juego de una duración similar a la de Gaurodan y que no sea una mega producción como **Hydorah** o **Maldita Castilla**, pero no por ello deja de ser atractivo, de hecho para muchos podría convertirse en una nueva razón para personalizar su recreativa particular aunque aún quede bastante para poder disfrutarlo: "*Le estamos echando mucha ilusión, y lo estamos haciendo muy poquito a poco, que de hecho la idea de hacer esto la tenemos en espera desde hace ya un par de años. Todavía está en preproducción, así que tardará en ver la luz, muy probablemente será para 2015, aunque todo depende de lo que podamos avanzar este verano.*"

"El juego evidentemente intenta apuntar más alto que su referente, tendrá varias opciones de ruta, de modo que habrá que jugar varias veces para ver todas las fases, y aparte tendrá los mandatorios secretos y finales alternativos basados en logros (¡Cómo no!)"



En el juego controlaremos a Cleonova, una especie de diosa guardiana robótica que atiende las peticiones de los pobres humanos. Y es que resulta que durante algún momento de nuestro pasado, parte de la humanidad tiene que escapar de la Tierra, en plena decadencia, y explorar el espacio



Estética 'pulp': Todo Star Guardian estará impregnado de una estética muy característica, influenciada por la ciencia ficción de robots humanoides, criaturas extrañas, historias extravagantes y colores brillantes.

hasta encontrar un lugar donde instalarse y volver a empezar. Tras infructuosos paseos por el espacio estos pioneros llegaron hasta un lejano Sistema en el que es posible vivir de forma similar a la Tierra: "*Aunque en ese sistema los humanos son seres pequeñitos e indefensos (sobreviven como pueden, un grupo viviendo en la naturaleza, otro en una ciudad, otro bajo el agua).*" Ésto les llevará a sentirse realmente amenazados cuando de pronto una fuerza invasora llega con la única intención de eliminarlos de la faz de la tierra. No queda más remedio que pedir ayuda a la robot, aletargada desde hace milenios, quien pondrá paz (si es que somos capaces) y liberará a los humanos de los invasores: "*El juego empieza cuando dan con las ruinas en las que está Cleonova, hablan con ella y ella decide liarse la manta a la cabeza y repartir leña para poner orden ("puños atómicos", etc.)*"

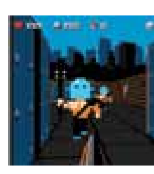
Esperad como ya es costumbre un diseño basado en gráficos pixelados y una banda sonora de altura utilizando nuevamente el sonido FM que tan bien domina a estas alturas Gryzor87 como nos comenta él mismo: "*Para Star Guardian estamos investigando mucho la parte del sonido. Queremos que sea super adictivo como las máquinas tragaperras y tratándose de una especie de 'beat'em up' espacial en 2D, pues los golpes y destrucciones tienen que ser espectaculares. Preparáos para entrar en el espacio sideral donde los láseres, las chispas y las explosiones van a llover a chaparrones. Aparte de los efectos, tenemos otra vez la música con FM y algunos sonidos de batería sampleados a baja resolución. También habrá voces 'bitcrusheadas' al estilo arcade.*" Después de lo que hemos disfrutado con el trabajo realizado en juegos anteriores no podemos más que frotarnos las manos: "*Sonoramente FM a tope, y alguna sorpresica que traemos entre manos. Gryzor87 es discreto, pero ya te digo que la banda sonora lo va a petar mucho*", añade Locomalito.

En el apartado gráfico todavía no se ha podido dislumbrar mucho más aparte de las capturas que acompañan el artículo, pero esperad el habitual estilo pixelado de su creador: "*Gráficamente por supuesto pixel art, con sprites más grandes que los de Maldita Castilla, y todo más colorido*". No es para menos, la influencia de toda una corriente pulp, desde los años 20 hasta más o menos los 80, impregnará cada uno de los rincones de los niveles que visitemos: "*Tendrá toda clase de cosas bizarras y chulas, como planetas prehistóricos con dinosaurios, prisiones de cristal, fortalezas volantes, no-muertos espaciales, rayos láser de colores, hasta Morlocks…*" Un auténtico filón artístico que tampoco ha sido demasiado explotado últimamente en los videojuegos, ya sean independientes o no: "*Buck Rogers y Flash Gordon (seriales de los años 30, aunque tengan sus secuelas en los 80) son inspiración. Todo muy pulp y con influencias también del Art Deco (en las paletas de colores, en la protagonista y en algunos planetas concretos).*"

Así que un arcade como los de antes, con gráficos y sonido a la altura, jugabilidad ochentera y un diseño que se acerca a la ciencia ficción más pulp de los años 20 en adelante. Con estas credenciales ¿quién quiere más?: "*¡Ah! Tenemos una sorpresa preparada para el teaser-tráiler (aún en desarrollo) que sin duda os encantará a todos.*", apunta Gryzor87. Pues vaya, ahora si que nos quedamos con las ganas...

'Videojuegografía' de infarto

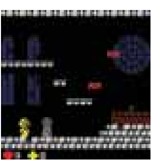
Con más de una decena de títulos entre juegos y minijuegos, el catálogo de títulos publicados por **Locomalito** no deja de crecer. Acompañado por **Gryzor87** desde Hydorah en materia musical, y por **Marek Barej** en tareas de ilustración, te presentamos un pequeño repaso a sus lanzamientos.



8 Bit Killer
El primero de los juegos reconocidos de Locomalito. Un shooter en primera persona inspirado en clásicos como Wolfenstein 3D.



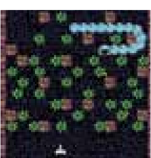
Hydorah
Con este shooter de corte horizontal llegó el impulso definitivo. Dificultad endiablada, gran jugabilidad, secretos, una banda sonora que quita el hipo obra de Gryzor87.



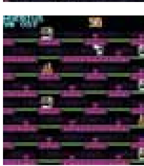
L'Abbaye des Morts
Un reconocimiento en toda regla a las clásicas aventuras plataformeras de Spectrum. Inspirado tras un viaje al sur de Francia posee un encanto incuestionable.



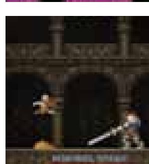
Viriax
Locomalito no abandona el género de los shooters más arcadianos con este viaje al interior del cuerpo humano. El trailer de presentación es magnífico.



They Came from Verminest
Galaga y Centipede se dan la mano en este genial shooter de scroll vertical que vió la luz en dos sabores: en blanco y negro con efecto 3D, y posteriormente otra con los sprites en color.



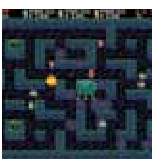
EFMB
Una divertida conversión de un excelente juego diseñado por Dave Hughes para ZX Spectrum. El único de los remakes que ha realizado Locomalito.



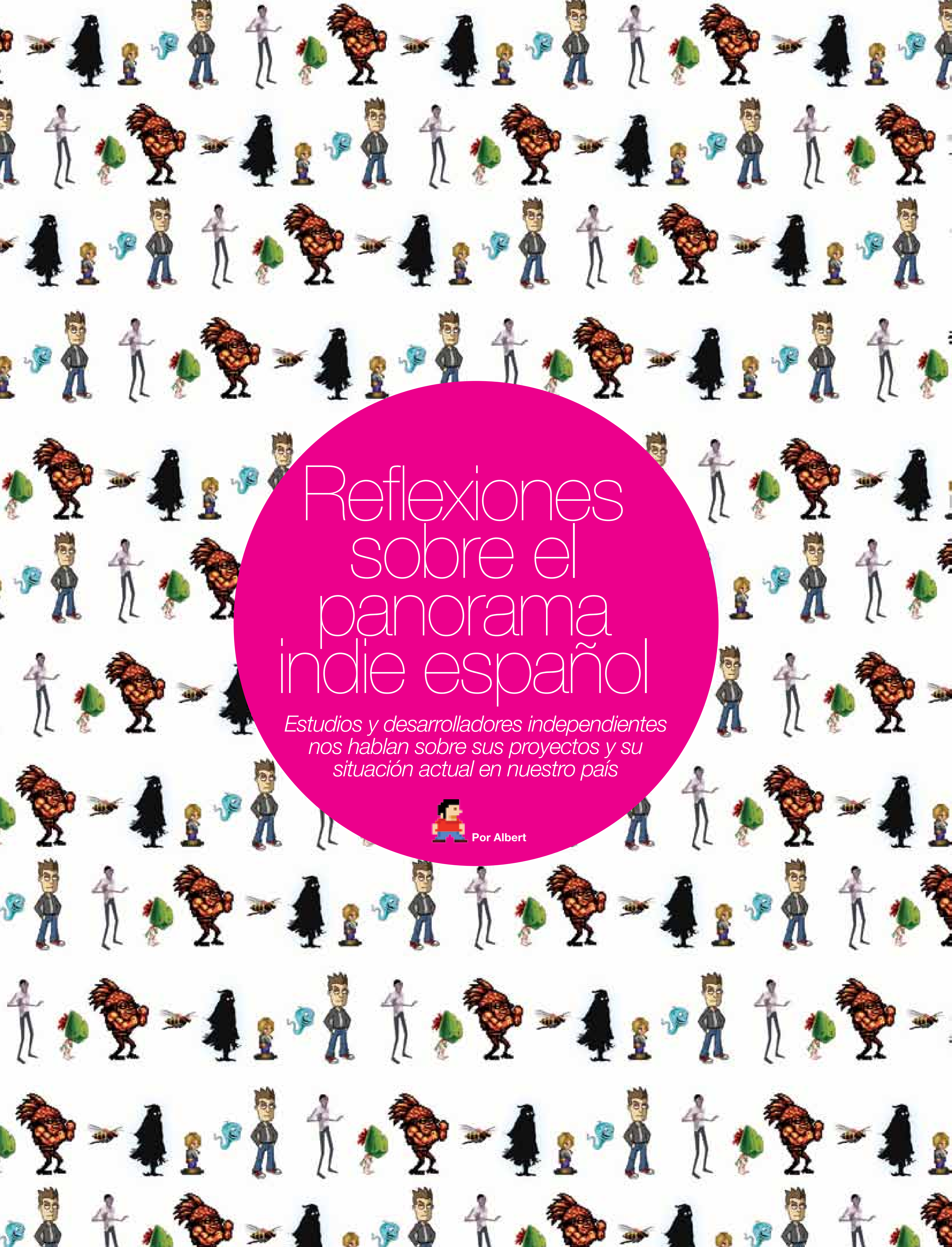
Maldita Castilla
Seguramente el otro 'gran juego'. Inspirado en G&G y ambientado en tierras castellanas, ha dado origen a 'speed runs', torneos e incluso una máquina recreativa. Espectacular.



Gaurodan
Otro arcade que nos recuerda a viejos tiempos en las recreativas. Directo, sencillo de controlar y con el nivel justo de dificultad. Nos chifla que esté ambientado en Canarias.



Verminian Trap
El que faltaba en el curriculum de Locomalito: Multijugador frenético para hasta cuatro colegas ambientado en el universo de Hydorah y Verminest.



Reflexiones sobre el panorama indie español

Estudios y desarrolladores independientes nos hablan sobre sus proyectos y su situación actual en nuestro país

Por Albert



Resucitando las aventuras gráficas. 'Dead Synchronicity' de Fictiorama Studios. Aventura gráfica que transcurre en un paisaje desolador, un planeta Tierra devastado por una pandemia.

Durante el pasado Retro Madrid 2014, el magazine Indie-o-rama reunió, alrededor de su stand a más de una docena de los desarrolladores independientes españoles más relevantes y con mayor proyección. Nosotros tuvimos la oportunidad de entrevistar a algunos de ellos y conocer su opinión sobre la situación actual de los videojuegos indies en nuestro país.

En general, los desarrolladores comparten la opinión de que nos encontramos en el que parece el inicio de unos años llenos de oportunidades para la escena independiente, como comentan desde **NetherWare**: "*estamos viviendo el inicio de lo que serán los mejores años para los videojuegos independientes*". **Carlos L. Hernando, Game Designer y guionista de Risin' Goat** - estudio que está desarrollando A Rite from the Stars - espera que este momento sea "*el preludio de una tempestad que de lugar a una industria poderosa en nuestro país*".

Puede que todavía sea pronto para afirmar rotundamente que estamos viviendo los mejores momentos de la escena indie en España, pues todavía pesa la "*llamada Edad de Oro del software español durante los 80, [cuando] salieron grandes juegos nacionales para ordenadores de 8 bits*" como opina **Nexus Game Studio, padres de Randal's Monday**. En cualquier caso, a diferencia de los años ochenta, es importante tener en cuenta que "*ahora hay más medios de distribución y no hace falta contactar con distribuidores, por lo tanto están saliendo juegos a raudales y eso siempre es bueno*" como nos avanzan los chicos de **Kaleido Games**.

Estemos viviendo, o no, el mejor momento para el panorama independiente, es innegable que en los últimos años han habido muchos avances que favorecen la creación de nuevos estudios indies. Las "*nuevas formas de distribución, motores cada vez más asequibles, la proliferacivón de dispositivos*" según **Luís Oliván, responsable de comunicación de Fictoriama Studios**, o las "*ya-no-tan-nuevas plataformas de descarga digital*", como las llama **Kevin Cerdà, Game Designer de Beautifun Games**, son buena prueba de ello.

En cualquier caso, hemos querido preguntar a este grupo de desarrolladores españoles cuales creen que son los avances, que en los últimos años, explican la buena salud de los estudios independientes. Y parece que los elogios se reparten a partes iguales entre las herramientas de desarrollo, los medios de financiación y los canales de distribución.

Para **Jonay Rosales**, **programador y diseñador de Itchy Games**, la democratización de las herramientas de desarrollo, y Unity en concreto, es el avance más importante para entender la situación actual. "*En mayor o menor medida, Unity es la "culpable" de que toda la industria cambiara de manera radical en beneficio, sobre todo, de los pequeños grupos de desarrollo. Cada paso que daba, y sigue dando, Unity en cuanto a la democratización del desarrollo de videojuegos, todos los demás motores y game engines le seguían desde atrás (especialmente Unreal Engine y CryEngine entre otros)*"

Por su parte, tanto los chicos de Kaleido Games como Carlos de Risin' Goat, creen que el aspecto



Están desarrollando **Air Force Gear** (Android), un shooter vertical, y **Desolate City: The Bloody Dawn** (Windows), un RPG de horror de perspectiva cenital que recuerda a los juegos de este calado para 16 bits:

www.netherwareentertainment.es



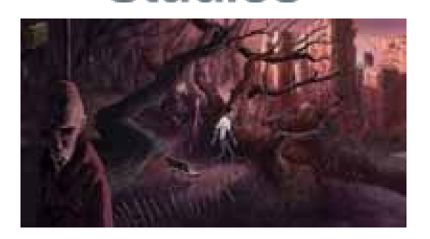


El grupo detrás de **A Rite from the Stars**, una aventura gráfica point&click clásica en entronos tridimensionales, al estilo Grim Fandango. Encontrarás una entrevista más amplia en nuestra web: **http://goo.gl/Qg5sNm**



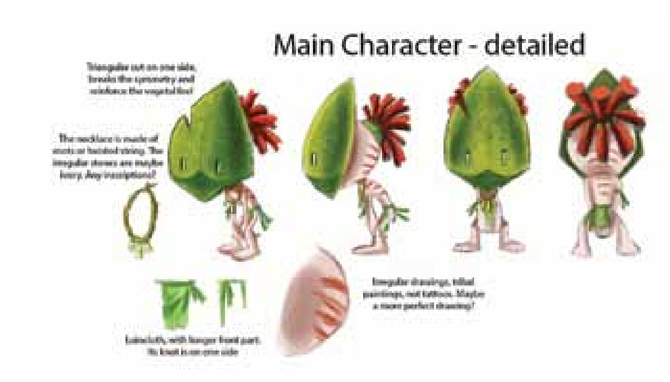
Página oficial: **www.risingoat.com**

Fictiorama® Studios



En estos momentos se encuentran desarrollando la aventura gráfica **Dead Synchronicity**, proyecto con luz verde en Greenlight y que obtuvo financiación en Kickstarter.

www.deadsynchronicity.com



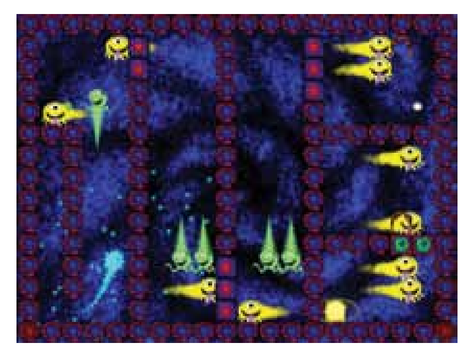


fundamental que explica la buena salud de los estudios independientes españoles son los canales de distribución: “*Todos [los aspectos] han evolucionado muchísimo. Pero los canales de distribución, los que más. Solo hay que mirar a GooglePlay, AppleStore y Steam…*” apuntan desde Kaleido Games. “*La distribución digital es lo que nos permite realmente competir. A fin de cuentas, la precariedad de medios de producción se puede suplir con voluntad y trabajo duro. Sin embargo, si no existen posibilidades de distribución al alcance de los estudios pequeños, conseguir un beneficio se hace bastante complicado o directamente imposible*” añade Carlos. En esta línea añade que “*plataformas como Steam, Desura, Humble Store, AppleStore, GooglePlay o las tiendas digitales de las consolas se han convertido en la base de las ventas de prácticamente la totalidad de empresas indie.*”

En tercer lugar, los nuevos mecanismos de financiación son herramientas fundamentales para entender la situación actual, tal y como indica Kevin Cerdà: “*Greenlight o Kickstarter han ayudado a algunas personas a llevar a cabo proyectos que no podían hacer de otra forma*”. En este sentido, los chicos de Nexus Game Studios opinan que “*hoy en día, cualquiera puede presentar una idea y recurrir al crowfunding para sacarla adelante y eso nos parece genial*” aunque también nos podamos encontrar con, según ellos, “*proyectos con muy buena pinta que no llegan a conseguir el dinero necesario simplemente porque los responsables son totalmente desconocidos y no reciben apoyo de ninguna parte*”.

También hemos querido aprovechar la oportunidad que nos ha brindado **Indie-o-rama** para indagar en las ventajas e inconvenientes con los que se encuentran los estudios indies por su propia condición de independientes y no estar situados dentro de los engranajes de la industria convencional de los videojuegos.

Casi todos los estudios entrevistados destacan la libertad creativa como la ventaja más importante de la que disponen. “*El juego está hecho 100% a gusto del estudio*” según comenta Kevin Cerdà; “*la libertad: de género, de mecánicas, de tono, de temática… No tener por encima de ti un criterio que acaba siendo siempre decisorio es una ventaja enorme, sobre todo cuando, como en nuestro caso, apuestas por un tono arriesgado y oscuro*” apunta Luis Oliván. “*La libertad y creatividad, poder experimentar y explorar*” añade **Raúl Hernández, diseñador y programador de Futuresco Games**.





Arriba. Concept Art y gameplay de la aventura gráfica “A Rite from the Stars”. ***Sobre estas líneas.*** Ayuda a Coco a salir de las mazmorras en “Coco returns”.

“No tener un poderoso departamento de marketing detrás se nota. Las grandes empresas invierten un porcentaje muy importante de sus presupuestos para promocionar sus juegos.”

Kevin Cerdà nos advierte de que, como le pasa al mítico personaje de superhéroes Spiderman, “*un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Puedes hacer lo más experimental del mundo, pero si no piensas en algo que guste y que le resulte interesante al menos a una parte representativa de la población mundial, te juegas el porvenir.*”

Por otro lado, parece que la financiación y la visibilidad son dos de los grandes escollos que tienen que superar los estudios independientes. “*El gran problema de todos es la difusión*” nos cuenta Jonay Rosales. “*Teniendo en cuenta que la industria ha evolucionado de manera desmesurada (y también su público ha crecido de manera exponencial). Es tan fácil ver ex-miembros de compañías AAA como pequeños desarrolladores lanzando juegos sin sentido que acaparen la atención del público mientras que los que hacen un trabajo decente puedan caer en el olvido.*”

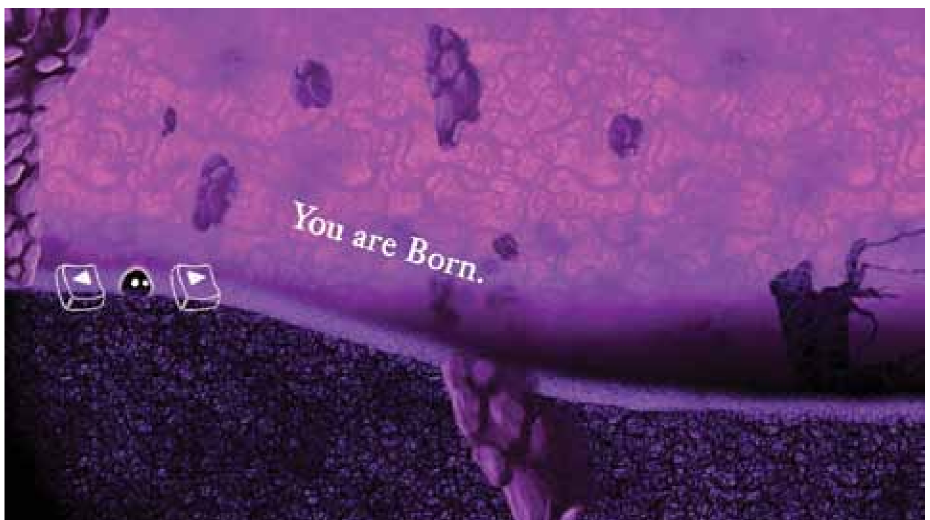
En esta misma línea se manifiesta Carlos L. Hernando: “*no tener un poderoso departamento de marketing detrás se nota. Las grandes empresas invierten un porcentaje muy importante de sus presupuestos para promocionar sus juegos. Obviamente, una empresa indie no puede competir de la misma manera.*”

Desde la experiencia obtenida con Nihilumbra, Kevin Cerdà añade: “*muchos estudios indies (nosotros incluidos) cometemos el error de dejar la promoción para el día en el que lanzas el juego. Hay que llevar a cabo una cantidad de faena abrumadora simplemente para conseguir que la gente sepa que existes. Y me temo que para ese tipo de faena muchos de nosotros no estamos preparados ni sabemos a lo que vamos.*”

Por otro lado, por lo que se refiere a la financiación, Luís Oliván nos cuenta que éste ha sido el gran problema con el que se han encontrado: “*es complicado encontrar apoyo financiero para un modelo de negocio como el nuestro, basado en un trabajo que mimamos (somos un equipo muy pequeño), apostando por un género de nicho e intentando ir por un camino narrativo arriesgado*”.

Existen otros obstáculos, aunque no tan





En la imagen de arriba. El protagonista de "Dead Synchronicity" investigando lo que parecen ser los escombros de una antigua iglesia. ***Sobre estas líneas.*** Nihilumbra". Un viaje de huida de Born intentando escapar de su propia e inevitable maldición...

determinantes, con los que se encuentran los estudios independientes. Algunos problemas derivan de la propia inexperiencia en el sector. Desde Kaleido Games apuntan que "*ciertos aspectos de los juegos (temática o gráficos simplones, o dificultad no apta para todos los públicos) pueden llevar a que algunos títulos no triunfen o parezcan para público equivocado. Nosotros los estudios independientes no sabemos psicología suficiente como para saber qué es lo que funciona o no, y a la mayoría no nos gusta copiar las ideas que ya funcionan Así que crear nuevas fórmulas siempre es difícil.*"

También hemos querido saber la opinión de los desarrolladores sobre si la industria será capaz de canalizar todo el talento que encontramos en los nuevos títulos independientes que se producen en nuestro país. "*¿Por qué no?*" se preguntan desde Nexus Game Studios. "*Las buenas ideas son buenas vengan de donde vengan y creemos que ahora mismo se están gestando cosas muy interesantes por aquí. Ya va siendo hora de que demos un puñetazo en la mesa y dejemos bien claro que en este país no solo se hacían buenos juegos para el Spectrum, ahora también podemos y se está demostrando poco a poco.*"

Raúl Hernández opina que "*no debe ser una cuestión de creencia, sino de que entre todos creemos el clima necesario, hay que hacerlo, hay que publicar, colaborar, publicitar... hay talento individual y pequeños grandes grupos increíbles, deberíamos aunar esfuerzos y trabajar en un objetivo común, juntos somos más fuertes.*" En esta misma línea se manifiestan desde Netherware Entertainment quienes opinan que si la industria es capaz de canalizar el talento de los estudios indies sería beneficioso, "*en cierta medida (…) pues un nuevo enfoque de los*



Estudio alicantino que está trabajando en la aventura gráfica de corte clásico **Randal's Monday**. Hace unos meses anunciaron que la editora alemana Daedalic se haría cargo de la distribución del juego.

www.nexusgamestudios.com





Padres de **Beekyr,** un shooter de corte horizontal que ha obtenido nada menos que 100.000 descargas. También cuentan en su portfolio con **Roar Danger**, un minijuego de perspectiva cenital "¡más divertido que FlappyBird!". Actualmente están desarrollando juegos para Android, iOS, Windows y OSX

Página oficial:
www.kaleidogames.com

FUTURESCO GAMES



Estudio creador de **Coco Returns** (Android) y **Nagual, The Mystical Path** (Windows).

Página oficial:
es.futurescogames.com







Creadores del galardonado **Nihilumbra** (iOS, Android, OS X, Windows y Linux). Puedes leer una entrevista más completa en nuestro blog: **http://goo.gl/TFGzWd**

Página oficial: **www.beautifungames.com**



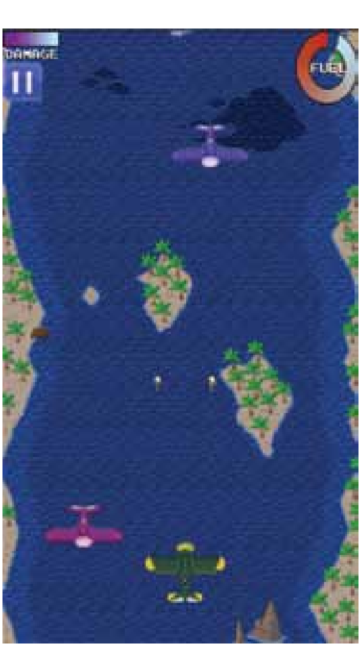


Los canarios de Itchy Games están en estos momentos enfrascados en el desarrollo de **Fruiticide**, un beat'em up a la vieja usanza, y **WTF Trolls!!**, un multijugador de disparos que promete partidas épicas a lo Smash TV. Puedes leer una entrevista más completa en nuestro blog: **http://goo.gl/38h9vh**

http://facebook.com/ItchyGames







También shooters. Arriba a la izquierda un pantallazo de 'Beekyr', un matamarcianos horizontal protagonizado por una abeja con estética 16-bits. A su derecha otra captura de 'Air Force Gear', un shooter vertical onspirado en 1942 y demás juegos de este tipo. Sobre estas líneas 'Randa'ls Monday', aventura gráfica "point & click" con grandes dosis de humor.

videojuegos llegaría gracias a eso."

Por su parte, Luís Oliván cree que la buena salud del panorama indie ya tiene incidencia en la industria convencional: "*lo importante no es si la industria puede canalizar ese talento o no… sino que es ese talento el que está re-construyendo la industria. Para bien o para mal, la industria del videojuego en España se compone de un pequeño número de empresas más o menos potentes… y de decenas y decenas de estudios minúsculos, que son los que, con su pasión, su entrega y sus propuestas están dando un vuelco a la escena del videojuego.*" Quizás es en este punto donde encontramos puntos de vista más dispares, pues algunos se muestran muy optimistas sobre el futuro mientras que otros opinan que será una situación compleja y difícil. Kevin Cerdà, por su parte, augura un buen futuro por lo que respecta a los actuales estudios independientes: "*Está claro que los desarrolladores españoles somos capaces de crear juegos interesantes, originales y de calidad. El mundo necesita juegos así. Y cada vez los necesitará más.*" Por otra parte, desde Kaleido Games creen que el éxito de los estudios indies no será algo fácil: "*Sólo los más talentosos e insistentes con algo de suerte lograrán tener un hueco reservado. Siempre hay que avanzar, con proyectos nuevos o mejorar los anteriores.*"

> **"Está claro que los desarrolladores españoles somos capaces de crear juegos interesantes, originales y de calidad. El mundo necesita juegos así. Y cada vez los necesitará más"**

En cualquier caso, la capacidad de canalizar todo el talento que encontramos en los nuevos títulos independientes españoles dependerá, en mayor medida, que se cumplen tres requisitos, según Jonay Rosales: "*Calidad del juego (en términos generales), Impacto y Difusión. Si éstos proyectos y los que siguen cumplen esas 3 misivas, nada es imposible.*" Finalmente, hemos aprovechado la oportunidad para preguntar al magazine Indie-o-rama, como medio especializado, qué tipo de relación se establece entre los títulos independientes con lo que popularmente llamamos 'lo retro'. "*Hay una intersección importantísima. Básicamente porque indie en muchas ocasiones significa "equipo pequeño", y ello conlleva que haya que simplificar. Es muy difícil que una sola persona haga un juego sobresaliente en gráficos realistas, música orquestal, guión y mecánicas. Pero siempre puede hacer música chiptune y pixel art, que pese a que son disciplinas muy amplias que hay que curtir para dominar, también son más sencillas de abordar. Por otra parte, muchos de los fans del videojuego indie buscan experiencias novedosas y mecánicas atrevidas, que les recuerden a los juegos que disfrutaron en sus comienzos como jugadores. El público pide, y los creadores responden. Y no menos importantes, también hay una amplia comunidad de desarrolladores que hacen "retro" por el mero placer de hacerlo.*"

Desde RetroManiac Magazine queremos agradecer, en primer lugar, a los amigos de Indie-o-rama por brindarnos la posibilidad de contactar con todos los desarrolladores entrevistados y a los estudios y profesionales que han participado el tiempo que nos han dedicado.



Sideline

Entrevistamos en exclusiva a Jimmy Hwang, fundador de EMAG y creador de SideLine, un viejo shooter taiwanés para PC que había quedado en el olvido. Liberado casi 20 años después de su publicación gracias al movimiento generado en Internet, os sorprenderá por su calidad e influcencias clásicas.

Por David



Hubo un tiempo en el que los shooters tradicionales, aquellas maravillas pixeladas espaciales o no, eran prácticamente coto privado de las máquinas arcade y las videoconsolas. Sólo un puñado de matamarcianos lograron hacer mella en los jugadores de los PC, y por lo general se trataban de conversiones de éxitos arcade de la época realizados con mayor o menor tino.

En 1996 sin embargo pudimos hincarle el diente a la demo de SideLine, un matamarcianos de corte horizontal nacido en Taiwan dotado de buenos gráficos y música, una jugabilidad endiablada heredera de la tradición noventera del género y la incertidumbre de no saber nada más, ni del juego, ni del estudio que lo creó. Pasaron los años sin conocer apenas nada del juego hasta que en 2012 la veda terminó gracias al interés que la comunidad de SHUMPS mostró a partir de un pequeño artículo de investigación que publicamos en RetroManiac. El juego existía más allá de la demo e incluso fue publicada una imagen del CD en determinados respositorios en Internet.

Pero aún más mayúscula fue nuestra sorpresa cuando en octubre de 2013 Neil Lai, de Keitai, mostraba también interés en el juego y nos puso en contacto nada menos que con Jimmy Hwang, el fundador de EMAG y creador de SideLine. Era una oportunidad que no podíamos dejar escapar, así que aquí tenéis esta interesante entrevista sobre la creación del juego, la desaparición de EMAG y el resto de proyectos que el pequeño estudio taiwanés concibió.

¡Hola! En primer lugar muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. Por favor, presentaos a nuestros lectores, quienes sois, a qué os dedicáis en la actualidad…

Jimmy: Hola a todos. Soy Jimmy Hwang, nací en 1969 en la ciudad de Banqiao, en Taipei. En realidad todo esto me está sorprendiendo un poco, ¡no esperaba ser entrevistado acerca de un juego de hace tanto tiempo!

Déjame que comience por el principio de esta historia. Cuando me encontraba en mis años de instituto pude trabajar por primera vez con un ordenador. Se trataba de un clónico de Paley, y fue un regalo de mi padre. Antes ya me interesaban los comics y por supuesto los pocos juegos arcade que existían, y me preguntaba en muchas ocasiones como funcionaba aquello. Durante aquellos años descubrí que me encantaba programar en el ordenador. Aprendí muchísimo sobre el funcionamiento de las computadoras, tanto a nivel de hardware como de software, así que llegué a trabajar para una compañía durante mis tiempos de instituto, lo que me dejó sin tiempo para plantearme ingresar en la Universidad.

Justo después de graduarme en el instituto, comencé a trabajar como autónomo, aceptando proyectos de toda índole, ya sean programas, hardware para máquinas, e incluso firmwares, que era programación a más bajo nivel. Estos trabajos me permitieron ganar el suficiente dinero y ahorrarlo para posteriormente poder comenzar con mi sueño de crear videojuegos bajo el nombre de EMAG, que en realidad surge de cambiar de orden el título 'GAME Alpha'. Quería por otro lado que el nombre del estudio sugiriera buena música y calidad gráfica. En cualquier caso luego hablaremos un poco más de EMAG.

En la actualidad trabajo para compañías tecnológicas de ámbito internacional, estoy casado y tengo dos niños. ¡Además del desarrollo de software trabajo madera, escalo montañas y disfruto, como no, de los videojuegos! Necesitaba terminar algunas cosas en mi vida, cumplir ciertos objetivos que me he marcado antes de entrar de nuevo en el mercado del desarrollo de los videojuegos. Así que seguía observando el mercado, aprendiendo cómo funciona y cuáles son las nuevas técnicas de creación y desarrollo. Me preparaba para cuando surgiese una nueva oportunidad de volver al negocio. El año



sistema:
MS-DOS
origen:
Taiwán
desarrolla:
EMAG
género:
Shoot'em up
jugadores:
1-2
lanzamiento:
1996-2013
web:
http://www.facebook.com/emagfans

La vida de EMAG fue bastante corta. Apenas un shooter y otro par de juegos conforman el catálogo de este pequeño estudio taiwanés de mediados-finales de los 90.

Posiblemente SideLine sea el juego de más calidad de este corto portfolio. Por desgracia, ni el año original de publicación (1996), ni el gusto creciente por las 3D, ayudaron a que el juego fuese conocido. Al menos en España pudimos disfrutar de una demo y, como sabemos ahora, llegó a ser lanzado el juego completo en Polonia además de otros países de la periferia de Taiwán. Los otros juegos, A.D. Cop y BONBON, son dos shooters en primera persona pensados para usar una 'lightgun'.

pasado empecé a tantear el terreno ayudando a un proyecto de un buen amigo mío. Son un estudio pequeño con un gran número de desafíos por delante y mucha vitalidad. Espero que puedan tener éxito en el futuro.

EMAG no era muy conocida en España. ¿Podrías contarnos como se fundó la compañía, que juegos creasteis? ¿Cómo surgió la idea de crear un estudio de desarrollo de videjuegos y qué tipo de productos queríais crear a mediados de los 90?

Jimmy: Sí, nos pasa lo mismo a nosotros que vivimos en Taiwan: ¡España es un país muy lejano! Así que déjame que aproveche para saludar a vuestros lectores desde casi la otra punta del mundo. Era un momento donde Internet aún no estaba muy integrado en la población. Eran los años de Netscape, el Video CD, las pantallas VGA, procesadores 386/486 y Doom. ¡Menudos años!

Comencé con la idea de crear un estudio mediante el que producir juegos para ordenadores PC. En realidad mi intención era conseguir introducirme en el mundo de las videoconsolas, pero no pude conseguir una licencia de alguna de las compañías japonesas de los 90 debido al alto control y protección que ejercían sobre sus marcas y productos. No permitían exportaciones tecnológicas a determinados países fuera de Japón.

Así que reuní a un puñado de amigos que tenían ideas parecidas a las mías en 1996, y programé un motor 2D/3D para el desarrollo de videojuegos, de modo que sirviera para que el grupo crease los mismos. El hardware de los 90 de aquellos PC no podía compararse con los elegantes diseños de las videoconsolas, dirigidas a un público y unas tareas específicas, así que tuvimos que hacer un gran ejercicio de optimización del motor gráfico para hacer que fuera lo más rápido posible. En realidad los PC no tenían demasiados shooters de calidad en aquellos tiempos, así que nuestra intención era llevar algo parecido a la experiencia de las videoconsolas a estas máquinas.

Aparte de SideLine también produjimos dos juegos para ordenadores con soporte de pistolas de luz. Se pueden jugar con ratón, pero lo divertido era coger alguna pistola compatible con ordenadores y disfrutar así mucho más. BONBON Paradise era un título en 2D, mientras que A.D. COP hacia lo propio pero en 3D.

Hablando de SideLine. Fue bastante curioso que durante nuestra investigación descubriéramos que la dirección de contacto que aparecía en el 'readme.txt' llevara a la Universidad de Taiwan (EmagService.bbs@csie.nctu.edu.tw).

Jimmy: Sí, como dije antes era un tiempo en el que la influencia de Internet aún no era muy grande, el acceso era muy costoso por ejemplo, así que utilizamos en un primer momento una cuenta de correo de la escuela gratuita. En muchas escuelas que ofrecían acceso a las BBS en aquellos años, permitían el registro de cuentas de correo. Luego cambiamos la dirección y creamos una cuenta oficial para el estudio.



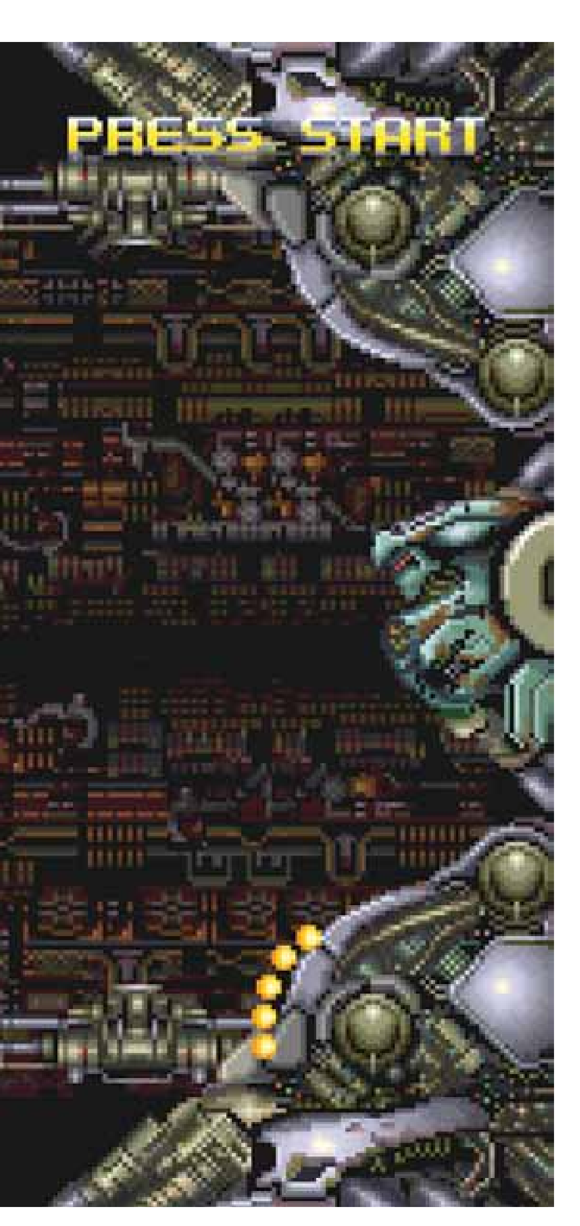
"Implementamos sistemas similares al que emplean las videoconsolas para presentar gráficos y sonido con su hardware dedicado, pero programándolo todo por software y teniendo como base un 386 y una tarjeta VGA"

SideLine es un juego que entra por los ojos y que además es muy divertido. ¿Cuáles fueron vuestras influencias e inspiración? ¿Y cómo fue que os decidisteis por un matamarcianos de corte horizontal?

Jimmy: Teníamos un buen motor 2D y el género de los matamarcinos es uno de los mejores para aprovechar las especificaciones y el poder de un motor de este tipo. Lo cierto es que empleé muchísimo tiempo en el control de calidad, mejorando detalles cada vez que lo probaba…

En nuestra opinión el juego es una mezcla muy especial de R-Type, Gradius y quizás también algo de Axelay, un gran juego de Konami para SNES.

Jimmy: Sí, muchas de las desarrolladoras de los 90 poseían en su catálogo juegos pertenecientes al género de los matamacianos. En nuestro caso fue el primer título que creamos y además obtuvo un premio en Taiwan al 'mejor shooter del año'.







Divertido y completo. Llama poderosísimamente la atención el profundo conocimiento que estos chicos tenían de los shmups laterales míticos de 16 bits y de sus mecánicas, pues SideLine podría definirse como un magnífico compendio de influencias que dan como resultado un título de concepción y jugabilidad tremendamente clásicas y de excepcional factura técnica. Da la sensación de que estamos jugando a un título para consola.

La versión de vuestro juego que pudimos probar hace muchos años en España fue una pequeña demo de un nivel, con música MIDI. Recuerdo que la primera vez que cargué el juego en mi ordenador me maravillaron aquellos gráficos pixelazos, jugabilidad e inspiración en los clásicos. ¡Parecía un juego para arcades o videoconsolas en mi ordenador!

Jimmy: Lo conseguimos gracias a que implementamos sistemas similares al que emplean las videoconsolas para presentar gráficos y sonido con su hardware dedicado, pero programándolo todo por software y teniendo como base un 386 y una tarjeta VGA. Estaba claro que el futuro giraría alrededor de una paleta de colores más amplia y las CPU de 32 bits, así que concebimos un engine que fuera capaz de evitar el redibujado de los sprites continuamente y al mismo tiempo controlar sin problemas todos los objetos y fondos en pantalla.



Lo que sentimos mucho es que sólo pudierais disfrutar en aquel momento de la demo del juego. No tuvimos otra opción ya que había muchos problemas con la distribución digital y el tamaño de los juegos. No fue nuestra elección. La versión final fue publicada con una banda sonora en CD grabada a partir de la original MIDI y con mucha más calidad claro.

Sí, fue una pena. Tras jugar con la demo no pudimos encontrar más información del juego ni hacernos con una copia completa, de hecho ni siquiera sabíamos si SideLine se convirtió realmente en un juego completo o se quedó tan solo en la demo. Ni en revistas ni en Internet encontramos más info. ¿Qué paso con vuestros planes de distribución del juego?

Jimmy: En realidad no teníamos suficiente dinero para un lanzamiento a nivel internacional, y nos equivocamos con la estrategia de marketing. Quemamos todos los fondos de la compañía. Mis compañeros de aventura y co-fundadores de EMAG comenzaron nuevos proyectos y crearon otros estudios especializándose sobre todo en juegos para el mercado local de carácter marcado, como juegos de estrategia y RPG chinos.

¿Entonces desapareció EMAG?

Jimmy: Sí, la estrategia de marketing, gente muy joven, el ambiente local… fueron todas razones que llevaron al cierre necesario de la compañía. Pasaba que no teníamos conciencia general de la sensibilidad del mercado. El usuario de PC tiene un teclado y un ratón, mientras que el usuario de consola utiliza un joystick o un mando de control con respuesta inmediata y rápida de lo que ocurre en la pantalla de su televisor. Eran dos grupos de usuarios diferentes. Los jugadores de PC prefieren baja velocidad y alta resolución para sus gráficos, un estilo de juego más local (en nuestro caso), mientras que el videoconsolero prefiere los títulos de acción. Además, si en aquel momento era muy fácil conseguir cartuchos baratos y piratas para videoconsolas, ¿porqué iban a comprar otro shooter para el PC?

Después de aquello un amigo me preguntó si quería unirme a su compañía, pero estaba cansado y necesitaba algo de aire fresco, así que como dije antes ahora trabajo para compañías de tecnología en el ámbito internacional, aprendiendo como se trabaja en una gran compañía y esperando a dar mi siguiente paso.

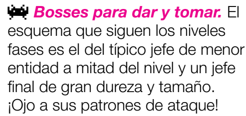
Quizás esta corta vida de la compañía dificultó nuestra búsqueda, pero nunca cejamos en el empeño de encontrar más información del juego, y no fue hasta hace un año cuando escribimos un artículo en el blog que captó la atención de la famosa comunidad de amantes de los matamarcianos SHUMPS, ¡dieciséis años después de su lanzamiento original! ¿No es increíble?

Jimmy: Desde luego, como dije, me ha sorprendido muchísimo todo este pequeño 'revuelo' que se ha montado nuevamente en torno al juego. Que todavía hoy en día haya gente hablando sobre el juego… ¡Uf! Mi amigo Neil pensaba que sería buena idea que me mostrara y dijera algo a todos los fans de SIDELINE, y responder algunas preguntas que pudieran haber confundido a la gente, así que aquí estoy…

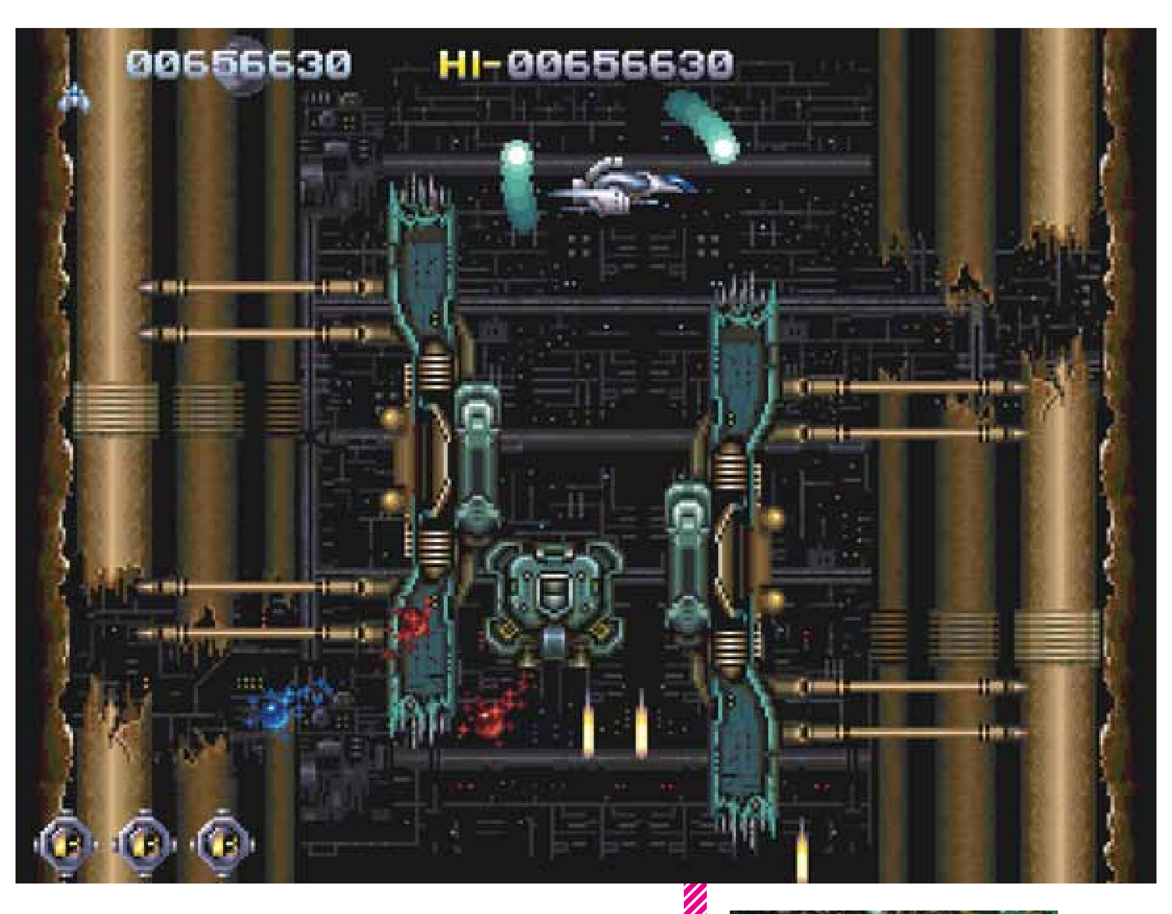
¡Gracias Neil! Fue gracias a algunos usuarios de esta comunidad que supimos de la existencia de una versión de SIDELINE para el mercado en Polonia. Fue lanzado en formato CD y el disco incorporaba pistas de audio digital, varios niveles y muchas animaciones. ¡Información fresca del juego por fin! ¿Cómo fue el proceso de lanzamiento en Polonia?

Jimmy: Recuerdo que nos pagaron por la distribución de unas 3.000 copias del juego, y que tenía que ser publicado en 1997. Eran buenos chicos y tampoco esperábamos ganar mucho dinero desde Polonia, así que cerramos el trato muy rápido sabiendo que el juego sería publicado por primera vez en Europa.





Bosses para dar y tomar. El esquema que siguen los niveles fases es el del típico jefe de menor entidad a mitad del nivel y un jefe final de gran dureza y tamaño. ¡Ojo a sus patrones de ataque!



"Hay cuestiones más importantes que me gustaría que compartieras con los lectores de RetroManiac: Tener buena salud antes que dinero; Pasar más tiempo con tu familia; hacer las cosas como a ti te gustan"

Entonces, ¿el juego también fue publicado en otros países? ¿Quizás por otras distribuidoras?

Jimmy: Sí, Tailandia, Korea, Taiwan, Polonia como hemos visto… A través de distribuidores locales. Buscamos distribuir nuestros juegos en otros países, pero por lo general eran negociaciones muy lentas y los derechos por cesión no nos reportaba demasiados beneficios. Parecía que primero teníamos que lugar por ganar dinero en Taiwan, y luego ya veríamos fuera…

Habéis puesto el juego a disposición de todo aquel que quiera disfrutar del mismo. ¿Por qué esta decisión?

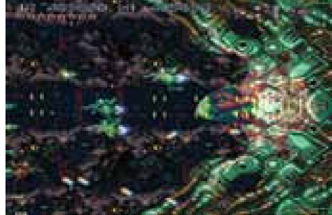
Jimmy: De nuevo una situación increíble, y es que recibí un correo de otra gente que estaba encantada también con el juego. ¡No tengo ni idea de cómo me localizaron! En cualquier caso, deseaban que pudiera poner SideLine en algún servicio de descargas como GOG.com, o en descarga libre porque es un título muy complicado de adquirir. A mi lo que me gustaría es que el juego fuera libre y no para ganar dinero.

También estáis pensando en un remake del juego para nuevas plataformas. ¡Eso suena fantástico! ¿Nos podríais contar algo más acerca de este interesantísimo proyecto?

Jimmy: Si a la gente le gusta realmente SideLine o alguno de los otros títulos de EMAG, podría considerar crear un nuevo título para la nueva generación en plataformas como Android, iOS, etc. Seguro que entonces los jugadores no tendrán que preocuparse por encontrar donde comprar el juego, ¿verdad? ;)

¡Seguro! Esperamos que tengas mucha suerte en todos tus proyectos, y de nuevo, muchísimas gracias por responder a nuestras preguntas.

Jimmy: Un buen desarrollador de videojuegos tiene que poner mucha pasión en su trabajo, es su fuente de poder. En la actualidad tengo otra visión del desarrollo de juegos, es totalmente diferente a cuando era más joven, hay cuestiones más importantes que me gustaría que compartieras con los lectores de RetroManiac: Tener buena salud antes que dinero; Pasar más tiempo con tu familia; hacer las cosas como a ti te gustan.







Influencias clásicas

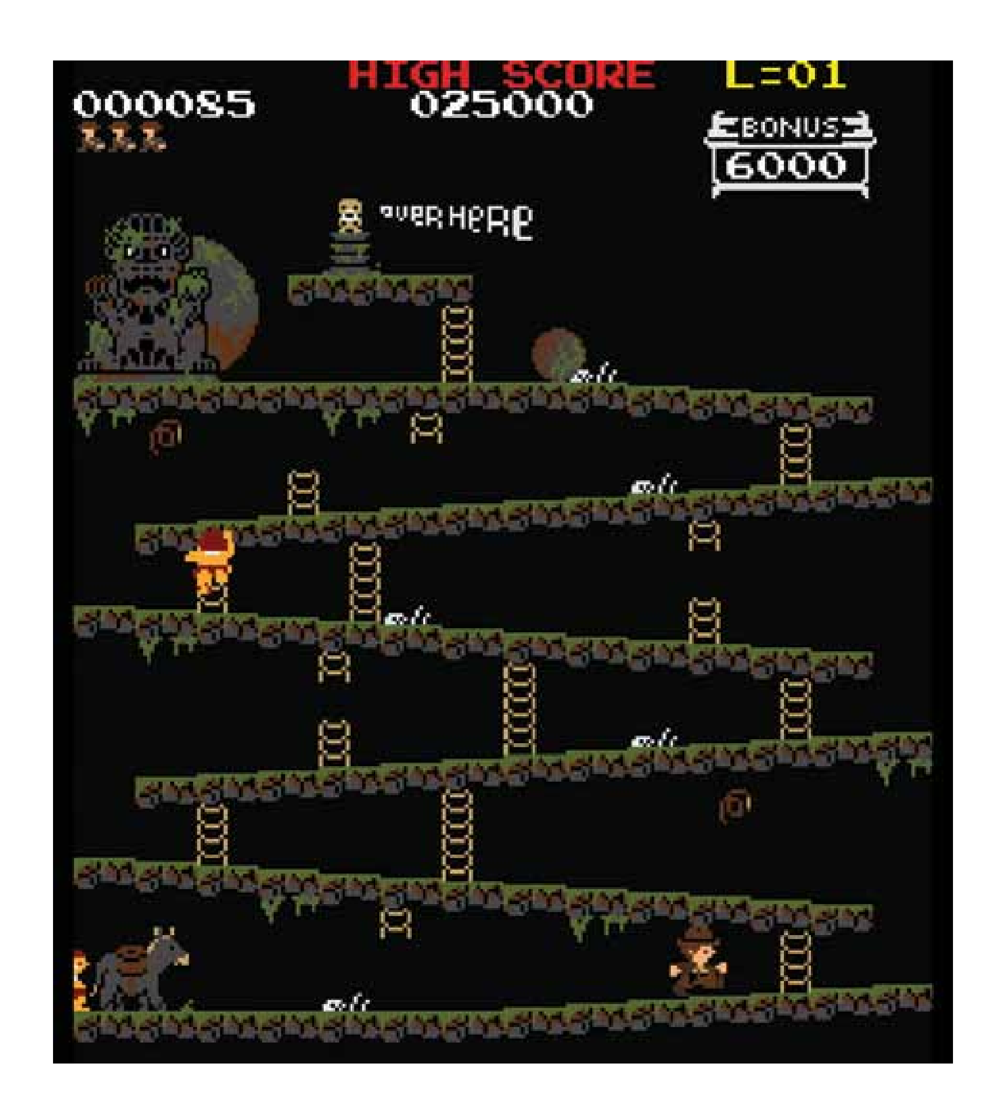
Es evidente que detrás de SideLine hay muchas partidas a los grandes del género como R-Type, Zero Wing, Gradius o Axelay.



ME, Donkey?

Averigua cómo se hizo Donkey-Me, una maravilla colaborativa que crea afición basada en el popular juego maquinero de Nintendo. Nos esperan estrellas invitadas, cultura ochentera, píxeles enormes y grandes dosis de diversión.

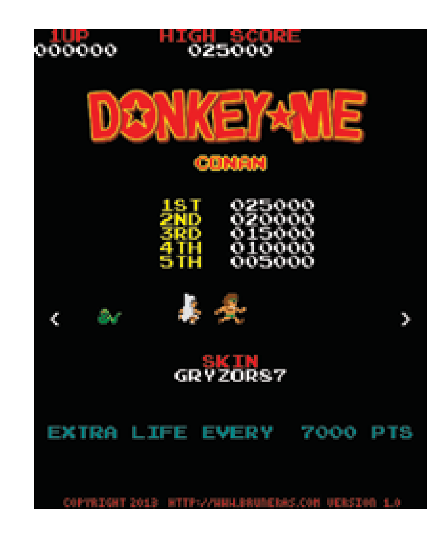
Por David



Charlamos un buen rato con los creadores de Donkey-Me, un juego que comenzó como reconocimiento del Donkey Kong maquinero cambiando personajes y escenarios del original por los de la película 'Indiana Jones En Busca del Arca Perdida', y que ha acabado por incluir nada menos que diez películas gracias a la participación de un equipo entusiasmado con la idea y con mucha energía. Todo empezaría como un pequeño juego, por un lado como guiño inspirador a uno de los arcade más veteranos de esto de los videojuegos, y por el otro a la posiblemente película aventurera que define precisamente al género.

A finales de septiembre de 2013 pudimos disfrutar con un pequeño sueño gracias a Bruno R. Marcos (Bruneras) y Gryzor87, cuando publicaron 'Donkey-Me: Raiders of the Lost Ark', un clon de la máquina de Miyamoto. A muchos de nosotros se nos pusieron los ojos como chiribitas y derramamos alguna que otra lagrimita nostálgica al ponernos a los mandos de esa primera versión.

A Bruno le sobrevino la idea de crear el juego, tras visitar por casualidad la página web de Julien Baznet, un artista del pincel digital con preferencias por los años 80, la cultura popular y los videojuegos. Allí estaban esos diseños de agosto de 2012 basados en Donkey Kong con temáticas de series y películas. ¿Y por qué no convertir todo esto en un videojuego? se preguntó Bruno. ¿Por qué no substituir Mario por Indy? ¿evitar por ejemplo las piedras que nos arroja el ídolo desde arriba en lugar de los barriles de



sistema:
PC (Windows, Mac, Linux) , OUYA
origen:
España
desarrolla:
Bruneras
género:
Arcade
jugadores:
1
lanzamiento:
2013
web:
www.bruneras.com



Bruneras también es el creador de una interesante herramienta para crear videojuegos clásicos. Arcade Game Studio es un programa de fácil uso programado en Game Maker (que a su vez es una herramienta para crear videojuegos), y que permite de manera bastante intuitiva y sencilla crear juegos tipo arcade, de disparos, plataformas, etc. Maximus Action Carnage, un título inspirado en clásicos como Mercs, desarrollado por el propio Bruno, es un ejemplo perfecto de lo que puede conseguirse con el programa. En el número 7 de RetroManiac encontraréis un reportaje muy amplio con las posibilidades de la herramienta.





Donkey? ¿Y si pudiera convencer a Gryzor87 para el asunto de la banda sonora? Bruno no quería utilizar exactamente los mismos cortes del juego original por lo que le lanzó la propuesta al genial compositor de Maldita Castilla o Hydorah. Para Gryzor aquello era algo más que un reto, era prácticamente cumplir un pequeño sueño en el que reconocer una de las décadas que con más cariño recordamos muchos de nosotros. "Aceptó encantado con la demo y entró a participar en el proyecto con mucha energía" nos cuenta Bruno.

Conociendo a Gryzor esto no es difícil de imaginar, de hecho aunque en un principio el juego solo iba a contar con una pantalla con dificultad variable, al final se animaron y salieron tres diferentes que representaban de alguna manera otros tres momentos icónicos de la genial película de Spielberg. Cada una de las cuales además incluye cambios de sprites y el tema musical pasado por la batuta sinusoide, como el original de Donkey Kong. El juego causó bastante revuelo entre aficionados más o menos cercanos al juego independientes y retro. Los tremebundos gráficos pixelados, escenarios fácilmente reconocibles, jugabilidad refinada y la celestial banda sonora hicieron el resto. Donkey-Me enganchaba al personal. Las ideas bullían, y la propuesta de continuar el camino no tardó en llegar, ¿por qué no hacer un lanzamiento definitivo con 5-10 'skins' para que el juego esté más completo? Gryzor se comprometía a buscar otras contribuciones para los gráficos y en hacer todos los temas musicales, algo de lo que entre chanzas dice que se arrepiente un poco ahora que han sido unos 100 temas pasados a 3 canales, y Bruno adaptaría el programa para que la implementación de estos nuevos skins fuera más sencilla y rápida.

"De entrada la idea parecía muy apetitosa, especialmente porque no parecía un trabajo muy complicado, unas tres hojas de pequeños sprites en 16 colores, y sin embargo prometía un resultado casi inmediato y muy gratificante: el poder ver el tema elegido en acción en apenas unos días."

Así que al elenco se uniría en un primer lugar, y como no podía ser de otra forma, Locomalito, que rápidamente se encariñó con la idea, "*ya de entrada la idea parecía muy apetitosa, especialmente porque no parecía un trabajo muy complicado, unas tres hojas de pequeños sprites en 16 colores, y sin embargo prometía un resultado casi inmediato y muy gratificante: el poder ver el tema elegido en acción en apenas unos días*". Con los tres trabajando ya en un proyecto remozado, la dificultad estribaba en acotar la temática de los escenarios y que finalmente se redujo a películas para que las posibilidades no fueran infinitas. Locomalito tuvo bien claro con cuales quedarse en un principio: "*En primer lugar escogí 'Alien' porque soy un gran fan del título, y porque siempre he echado en falta un juego arcade de la primera entrega. En cuanto a 'Flash Gordon' me parece una película muy ingenua y divertida, tal y como eran esos primeros clásicos de las recreativas. No podía evitar pensar en cómo podría haber sido un juego oficial de Flash hecho por Nintendo en aquella época*", continua el creador de Gaurodan.

No fue la única incorporación, otros respondieron a la posibilidad de participar en este divertido proyecto, como Toni Martin, de Pixels Mil, y es que tras ver el 'mock-up ' que había publicado Toni en Twitter por pura diversión, la ocasión la pintaban calva: "*Gryzor me invitó a participar en el proyecto, cosa que le*









Clásicos ochenteros: La gracia de Donkey-Me es precisamente la espectacular mezcla de uno de los primeros arcades (un clásico en toda regla de Nintendo), con motivos y personajes sacados de algunas de las películas de los ochenta más conocidas y queridas por todos aquellos que nacimos en los 70. Alien, El Exorcista o Gremlins son solo algunos de los ejemplos incluidos en el juego.

agradezco muchísimo ya que ese boceto de repente se materializó incluso con su banda sonora", nos dice Toni. En su caso la elección también fue sencilla y rápida, y es que la ciencia ficción ha hecho 'mella' en muchos de nosotros: "*En mi caso, 'Desafío Total (esas traducciones...) fue el primer nombre que me vino a la mente. Es una película que me marcó muchísimo, y romperse la cabeza para plasmarla en tres escenas jugables ha sido, de verdad, un reto muy divertido*". No le faltaba razón. Posiblemente una de las partes más complicadas del proyecto haya sido precisamente saber trasladar aquellos momentos cinematográficos al pixel como dice Bruno: "*Donkey-Me trata de llevar tanto los escenarios, los personajes y objetos como las melodías a un plano reconocible por el jugador*". Para Gryzor también está claro: "*La gente ha dado lo mejor de si misma para elaborar las skins y hacer una interpretación personal del famoso juego Donkey Kong, conjugando elementos de estas películas con conceptos originales: cambiando barriles por perros de presa (Rambo), chatarra espacial (Star Wars) o cruces demoniacas (El Exorcista), y en lugar de rescatar a la chica se han puesto villanos o efectos sorpresivos en algunos casos (Flash, Conan, Alien)*". Y a fe que lo han conseguido, sólo hay que echarse unas maravillosas partidacas...

Pero aún faltaban varios de esos skins previstos en un principio, así que Bruno y Gryzor continuarían a la caza de más talentos que quisieran pixelar sus películas favoritas de los 80: "*Incluso Terry Cavanagah pensó en un principio participar, pero más adelante se echó atrás por temas de traslado domiciliario*". Así que el bueno de Gryzor87 también se echó encima la traslación de uno de sus films fetiches, 'Conan', mientras esperaba respuesta a su propuesta. Jacobo García, hermano de Gryzor y a la postre ilustrador por ejemplo de las páginas del manual digital que acompaña a Maldita Castilla, si que recogió el desafio y contestó a Gryzor. Jacobo no tenía experiencia en la pixelización como nos cuenta, pero "*ver en el mismo barco a Bruno, Toni, Locomalito y mi propio hermano, suponía un estímulo aún mayor y no sabía muy bien si podría estar al mismo nivel, aunque parecía tremendamente divertido participar claro*". Jacobo finalmente optaría por trasladar otros dos clásicos, 'Golpe en la Pequeña China' y 'El Exorcista' nada menos, aunque eso vino después: "*Ver el flamante skin de Indy hecho por Bruno y alucinar con los progresos de otros skins como cuando Locomalito presentó el suyo de Alien, me pareció algo de lo más interesante. La transformación sufrida por el Donkey Kong original y la creatividad que implicaba reinterpretar los diferentes elementos del juego era todo un desafío*".

Poco a poco aquello comenzó a parecerse a un equipo de desarrollo de los de verdad, y en Twitter se 'filtraron' algunas imágenes desde varias cuentas diferentes que revolucionaron un poco al personal. Había que poner un poco de orden, acotar definitivamente el número de películas, quien se encargaba de cada una de ellas, y dar la bienvenida a los nuevos integrantes, Jaime Ribolleda (ganador de nuestro concurso de RetroRelatos): "*Nos intercambiábamos e-mails con los progresos de cada uno y flipaba con el giro que estaba dando el juego*", continua Jacobo. "*Cada correo generaba una inyección con todo tipo de ideas inspiradores por un lado, y por otro, una ristra de comentarios del resto de 'wiperos' con críticas, sugerencias y bromas. ¡Creo que llegamos a tener en torno a los 40 correos de un día para otro!*" Para Locomalito también ha sido una experiencia colaborativa muy interesante: "*Ha sido un trabajo muy refrescante, sobre todo por la dinámica de grupo en que, cada uno hacía lo suyo, pero escuchaba consejos y comentarios de los demás. Sin más presión que la propia, y siempre con la diversión 'fan' como pilar principal*".

Jaime se siente un afortunado al haber podido colaborar con el resto del equipo que ha dado forma a Donkey-Me, "*¿Qué hace un piltrafilla como yo en medio de tanta gente de calidad? ¡Sentirme afortunado en extremo, señoras y señores, sentirme afortunado en extremo!*" Conocedor de los trabajos anteriores de Bruno y Locomalito junto a Gryzor87, Jaime se asentó rápidamente en el equipo con sus creaciones, nada menos que 'StarWars' en colaboración con Bruno, y 'First Blood' (Rambo). "*Cada uno hubiera podido escoger una docena de títulos diferentes con los que le hubiera gustado pelearse: de Goonies a Robocop pasando por Terminator, Cazafantasmas o Dirty Dancing... bueno, quizás Dirty Dancing no tanto... La criba, pues, no fue fácil, pero las películas escogidas debían aunar elementos característicos en cada una de sus facetas y todas las skins resultantes tienen por tanto personalidad propia, que es en alguna medida reflejo de la indiosincrasia de cada autor*" según Jaime. "*Sí, es una especie de testimonio de unas personas pertenecientes a una generación muy concreta que han tratado de expresar las impresiones audiovisuales de su adolescencia a través de los píxeles*", completa Gryzor87.

El propio Bruno profundiza un poco más en la cuestión, y es que para él si el proyecto tiene



"He disfrutado muchísimo adaptando los temas musicales de las pelis que me fascinaban (y me fascinan) de mi adolescencia siguiendo las partituras de Jerry Goldsmith, John Williams o Basil Poledouris por citar algunos. Son casi 100 temas pasados por el chip de tres canales, igual que la máquina arcade original de Donkey Kong."

atractivo para muchos es debido a la nostalgia. "*Si no fuera precisamente por ese cariño que los autores tienen por las películas, difícilmente hubieran empleado sus respectivos tiempos libres en crearlo, a pesar de que por el camino se hayan quedado films tan atractivos como 'Regreso al Futuro', 'El Señor de los Anillos' o 'Los Cazafantasmas'*". Uno de los principales problemas por la dimensión que alcanzaba esta decena de adaptaciones fílmicas fue la banda sonora compuesta por Gryzor87: "*He disfrutado muchísimo adaptando los temas musicales de las pelis que me fascinaban (y me fascinan) de mi adolescencia siguiendo las partituras de Jerry Goldsmith, John Williams o Basil Poledouris por citar algunos. Son casi 100 temas pasados por el chip de tres canales, igual que la máquina arcade original de Donkey Kong*".

Por si el bueno de Gryzor no tuviera poco trabajo recomponiendo temas musicales, al elenco se unió finalmente su buen amigo Lucas, que contribuye en Donky-Me con una estupenda adaptación de 'Gremlins': "*Una tarde me encontraba hablando con Gryzor87 cuando me comentó sobre la posibilidad de poder participar en un interesante proyecto. Se trataba de dar rienda suelta al dibujo de sprites, representando los personajes de las películas que mejores recuerdos nos traen. La intención era crear un juego de plataformas, parecido a los que había en las máquinas recreativas, allá por los años 80 y pico o 90. Me entusiasmó el proyecto, ya que esa época aportó muchos buenos momentos de juego frente a los míticos arcades. Sería un reto porque no había intentado hasta entonces, realizar sprites y verlos en movimiento ¡Además se podría jugar con ellos!*"

Izquierda: Los niveles respetan el original de Nintendo en cuanto a estructura y objetivo, pero cambian los sprites y objetos. ***Debajo:*** El juego sigue siendo un 'Desafío Total'.



La fantástica película de Joe Dante no podía quedarse fuera y nos ha encantado el resultado con esos 'monstruitos' verdes brillantes persiguiéndonos o rodando por la pantalla mientras tratamos por ejemplo de rescatar a Gizmo. "*Bruno había preparado una plantilla, en la que se incluían todos los dibujos de referencia, para facilitar el proceso de creación. Esto ayudaba mucho a entender el progreso de la animación y permitía hacerse una idea acerca del funcionamiento interno del programa. Además nos facilitó una versión de prueba del juego en la que podíamos cargar las imágenes y hacer comprobaciones de la animación en un instante. Fue una ayuda esencial para llevar a cabo el proyecto. Gracias a Bruno hemos podido participar en una iniciativa como ésta*", relata entusiasmado Lucas. Poco a poco el proyecto llegaba a su fin y Bruno integraba las plantillas con los nuevos sprites en el juego con resultados más que espectaculares, tal y como se aprecia en la reacción de los seguidores en twitter con cada nueva captura. "*Todo el mundo debería intentar hacer un skin, ¡es una experiencia difícil, pero genial!*", completa Jacobo. "*Cada plantilla parece un juego diferente ya que, aunque se conservan las mecánicas, el objetivo de acabar el nivel puede ser muy distinto*", argumenta en la misma línea Toni.

"*Ha sido un proyecto hermoso, de los que marcan un antes y un después, no sólo por la naturaleza del*

trabajo, que ha sido sensacional, si no por la gente increíblemente talentosa, creativa y altruista que he podido conocer y con la que hemos compartido alegrías, pixels y 'spam' (por la cantidad de correos electrónicos intercambiados) a partes iguales. No dudo que los jugadores podrán sentir esa rebosante energía positiva en cada pixel, tema y menú del juego, y espero que la experiencia dibuje una sonrisa en su rostro. Similar, quizás, a la que se dibuja en el mío en este mismo instante", concluye Jaime. Para Toni también es un caballo ganador: "*Imagina poder recrear cualquier película que te haya marcado en tu vida e integrarlas en una base jugable tan contrastada como la de Donkey Kong. ¿Qué pega se le puede poner a eso?*" Locomalito además anima al personal: "*Recomiendo a todo el mundo a probar suerte e intentar hacer un pequeño juego de aquello que disfrutan como fan, especialmente si se trata de algo, una película como nuestro caso, que no tiene un videojuego oficial*".

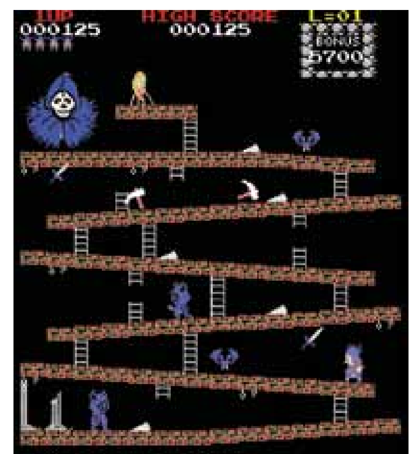
Bruno y Gryzor deberían estar más que contentos. El proyecto original que ya de por si fue una pequeña iniciativa de colaboración, se ha convertido en una fiesta entre amigos que han dado lo mejor de cada uno de ellos para que el resto de mortales disfrutemos de su trabajo. Ahora es el momento de reconocerles todo este trabajo y dedicación, "*Los ingeniosos guiños de Conan, el acertadísimo estilo arcade de Flash Gordon, la fidelidad del planteamiento de Star Wars, el extraordinario uso del color de Golpe en la Pequeña China, el simpático talante gamberro de Gremlins o el carácter artístico de cada pixel de Desafío Total*" como nos cuenta Jaime, son todo un ejercicio de síntesis, compresión y ejecución artística. "*Las contribuciones han elevado el resultado como la levadura de los pasteles*", concluye Gryzor87, y las ganas de mostrar su trabajo son evidentes, cuando muchos de los visitantes a la RetroMadrid especial que se ha celebrado durante la reciente Madrid Games Week pudieron disfrutar en exclusiva con el juego en una bartop colocada expresamente por nuestros amigos de Matamarcianos. Para Bruno, alma mater del proyecto, "*este ha sido un proyecto singular donde el talento, creatividad e ilusión mostrado por todos los integrantes del grupo ha supuesto una experiencia muy enriquecedora y que espero que pueda volver a repetir en el futuro.*" ¡Casi nada!

Ahora es vuestro turno, descargaos el juego, y disfrutad como enanos con estas fantásticas adaptaciones de vuestras películas favoritas en un entorno tan conocido como fiero como es la máquina de Donkey Kong. ¿Preparados para disfrutar de lo lindo? Nosotros sí...

Pantallas especiales

Bruno y el resto del equipo crearon un nivel especial ambientado en RetroMadrid (ahí tenéis la puerta de la nave 16 de Matadero). Esta pantalla pudo jugarse durante la Madrid Games Week de finales de 2013. Debajo un pantallazo con un nivel que no llegó a implementarse pero que tiene mucho de nostálgico y del MSX: nada menos que la interpretación de MAze of Galious de Konami.





Banda sonora de lujo

Gryzor87 nos regala en esta ocasión con una banda sonora compuesta por nada menos que 88 temas. Inspirados en las películas que aparecen en el juego también hay cortes totalmente originales. Puedes descargar el disco desde su web: www.gr87.com





Xisco Servera, de Locomosxca-World entrevista a Tony “Dangaioh”, sobre el remake del increíble SD Snatcher de MSX2 que lleva preparando ya varios años y que aparecerá en ordenadores compatibles.

*

Hace tiempo que supimos de un estupendo remake para ordenadores de uno de los juegos más espectaculares (sino el que más) de MSX2, el genial SD Snatcher de Konami. Creación de Tony, (Dangaioh), no encontramos demasiada información sobre su excelente trabajo, así que contactamos con nuestro amigo Xisco Servera, de Locomosxca-World, un entusiasta del estándar japonés que ya había publicado en su página información sobre el remake, para que llevara a cabo una interesante entrevista con Tony. Bautizado como SD Snatcher ACE, su trabajo no dejará indiferente a ningún aficionado a los videojuegos retro, sobre todo aquellos conocedores del original. La calidad de los gráficos recreados, los temas musicales y la jugabilidad prácticamente idéntica, hacen presagiar que este remake irrumpirá con gran fuerza en la escena.

Hola Tony (Dangaioh), como sabes voy siguiendo tu trabajo desde hace un tiempo, y lo cierto es que llevo un tiempo queriéndote hacer unas cuantas preguntas, pero antes me encantaría saber un poco de ti, de cómo empezaste en este mundillo de los videojuegos. ¿Cómo surgió la idea de crear el remake del SD Snatcher?

Tony: Desde pequeño cuando jugué al SD Snatcher en MSX2, quedé enamorado de este juego, siendo uno de mis RPG favoritos (junto a otras sagas). Cuando descubrí el RPG MAKER se me ocurrió intentar hacer un remake de este juego, pero por problemas y limitaciones del programa, sumando la poca experiencia que tenía con dicho programa, pues acabé desistiendo y comencé con la idea de crear mi primer proyecto que trataba de un rpg de MAZINGER Z. Con los años, el RPG MAKER ha avanzado y con su última versión RPG MAKER VX ACE, he podido recrear, esta vez sí, lo mejor posible y que he podido el juego original. Por fin me quité esa espinita (risas).De ahí lo de SD Snatcher ACE.

Tu trabajo tiene un toque muy profesional, para los no iniciados ni entendidos en la materia, (como yo) ¿Qué programas empleas? ¿Son fáciles de usar?

Tony: Como he mencionado, el programa es el RPG MAKER VX ACE. A priori, sí, son sencillos de “manejar” ya que no necesitas saber nada de programación para poder realizar algo sencillo, simplemente con ganas puedes realizar algo bueno. Como en todo, el programa tiene su punto de complejidad y así como puedes realizar algo normal, básicamente sin comerte mucho la cabeza. Sí que es verdad que a mayor complejidad que quieras añadir a tu proyecto, necesitas más y más recursos y exprimir el programa sí que requiere más dificultad.

Por lo que he podido ver los gráficos te están quedando geniales, se nota el mimo en su creación a partir de los diseños originales para MSX. ¿Cuántas horas les dedicas?

* Sprite del juego Pixel! de Arkedo (http://www.arkedo.com)

Nuevos gráficos sobre los diseños originales: El juego esta siendo mimado por Dangaioh el autor. Los personajes, al igual que las diferentes habitaciones y/o escenarios, están muy bien representados gracias a un toque pixelado que le proporciona cierto encanto.

Tony: Últimamente no muchas horas por falta de tiempo, pero desde que empecé el programa puedo decir que de 2 a 3 horas, y a veces 5 o 6 horas diarias no me las quita nadie (normalmente de madrugada, que es donde más tranquilo y concentrado estoy). Lo gráficos no llegarán al nivel de obra maestra, pero bueno intento que tengan el toque del original y que sean bonitos y simples a la vista.

Si pudieras dar un porcentaje del trabajo realizado hasta ahora, ¿Cuál sería?

Tony: Ahora mismo... en las próximos días, semanas, empezaré en la fase de las cloacas. Los fans o aquellos que han jugado creo que estarán de acuerdo, en que el trabajo realizado viendo lo que falta ahora mismo estará más o menos en un 60% del juego original.

En las primeras demos hemos podido comprobar que el sonido, así como la música eran los originales, pero con el tiempo hemos visto que Jorito se ha unido para añadir todo el apartado sonoro ¿Qué puedes decirnos sobre ello?

Tony: De momento sí, en las demos que hay, la BSO



es la original de MSX2, aunque la idea, como has dicho, es de remasterizar la banda sonora original. Esperemos que esto se pueda realizar. JORITO se encarga de dicha remasterización, y por los temas que me ha ido pasando, puedo decir que está realizando un GRAN trabajo y esfuerzo, ya que son 54 temas en total, y para uno solo entiendo que es mucho trabajo. La última vez que hablé con él tenía unos 15 temas, no sé más de su trabajo, porque no nos hemos podido comunicar estas semanas. Espero que podamos cumplir ese objetivo pronto al igual que quiero intentar que el juego una vez completo, pueda ser traducido al menos al ingles también (yo no, porque no se mucho -risas-) Ya buscaré a alguien que meterle el marrón -¡más risas!-. También me gustaría crear una bonita portada y unas instrucciones y cosas así, creo que el juego original se lo merece.

Ya que te he preguntado por la colaboración en el apartado musical, ¿Hay alguien más detrás de este proyecto?

Tony: Detrás fijo, fijo, yo solo me encargo de casi todo. Como he dicho JORITO se interesó por el proyecto y en su tiempo libre, se encarga de la banda sonora. Luego tengo buenos amigos y compañeros como OROCHII, LAMPARD, MUKADELHEID,WECOC y muchas más que, en momentos puntuales, me han ayudado con algunos gráficos, crear scripts para el juego o modificar y editar scripts de otros usuarios para encajarlos al juego, así como de betatesters. Sin la ayuda puntual de muchos compañeros de la

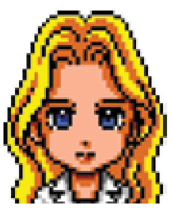


Los personajes del juego

Como buen RPG en SD Snatcher los personajes que deambulan por Neo Kobe poseen una gran importancia en la trama. A continuación os presentamos a algunos de ellos:



GILLIAN SEED
Edad: 31 años
Es el protagonista de esta aventura. Vive atormentado por la pérdida de memoria provocada por la hibernación a la que fue sometido. Cree que unirse a los Junker será la única manera de recuperarla. La palabra 'Snatcher' le da escalofríos.



JAMIE SEED
Edad: 29 años
La mujer de Gillian. Es médico y espera encontrar un remedio a la pérdida de memoria de Gillian que ya ni la reconoce. ¿Quizás su angelical rostro esconda algo más que desconocemos?



BENSON CUNNINGHAM
Edad: 46 años
¡El jefe! Benson lleva al frente de los Junkers en el cuartel general desde hace años. Su experiencia y avisos nos vendrán muy bien a la hora de enfrentarnos con los temibles Snatcher.



JEAN JACK GIBSON
Edad: 55 años
Un auténtico cazarecompensas que sabe como tratar 'bien' a los Snatchers. Quizás su final no fuera el más agradable para un tipo con tanto carisma.



MIKA SLAYTON
Edad: 23 años
Mika se preocupa por nosotros al tiempo que se ocupa de las tareas administrativas de los Junker. Un personaje muy a lo Miss Moneypenny de James Bond.



HARRY BENSON
Edad: 55 años
Harry es el típico 'arreglatodo' en el cuartel general de los Junker. También proporciona armamento, todo tipo de cachivaches y algunos consejos y pistas que no deberías pasar por encima.





comunidad makera y gente que aporta sus scripts, esto iría mucho más lento y no sé si vería la luz. Los scripts, de forma sencilla de decirlo para el que no lo sepa, son trozos de código de programación que se crean y añaden al programa para realizar, crear, añadir recursos al juego.

En el juego original se pueden encontrar innumerables guiños al conocido Metal Gear (del mismo creador), el cual había sido editado anteriormente para el MSX2 y a alguna que otra película que inspiraron en la creación del juego. Ahora como creador de este remake ¿añadirás algún guiño a algún juego, web, blog o revista?

Tony: Sí, tiene muchos guiños tanto a sus juegos como Metal Gear al igual que a películas como Terminator, Blade Runner o el traje de RANDAM HAJILE basado en los de DUNE. Y sí, yo no iba a ser menos, he añadido muchos más guiños a Metal Gear, he añadido cosas y diálogos de SNATCHER, he retocado escenas y he inventado algunas partes de los diálogos. He metido algunos guiños de mis juegos anteriores.

Ya que estamos, ¿habrá alguna sorpresa para los que lo han jugado?

Tony: Sí, hay varias cosas, como dije el juego intenta ser lo más fiel al original dentro de mis posibilidades. He añadido cosas nuevas, como distintas conversaciones, más armamento y algunos secretos. Pero eso son secretos.

Los usuarios del MSX2 (entre los que me encuentro), ordenador para el cual fue creado el juego original ¿han visto con buenos ojos este remake o has encontrado alguna crítica?

Tony: Yo creo que de momento visto lo visto, yo creo que sí, que está siendo aceptado con buenos ojos, tampoco de momento creo que el juego se ha extendido mucho, entonces no puedo hablar mucho sobre ello. En fin, pienso que las críticas de momento



Publicidad a la japonesa: La publicidad editada en revistas de la época en Japón sin duda no dejaría indiferente a nadie gracias a los 'muñecos' super deformed creados a partir de los diseños originales pixelados. El típico Snatcher en primer plano de la imagen de la izquierda evidencia su influencia en Terminator, la película de James Cameron de 1984.



son favorables, aunque hay que tener en cuenta que la demo que se liberó es ya antigua, la 1.0 creo. y ya voy por la 3.2 y el juego ha cambiado mucho, la verdad. Alguno ha criticado los gráficos, pero bueno, XD hago lo que puedo.

Así que andabas en otros proyectos, como el de Mazinguer- Z. ¿Sigues con ellos?

Tony: Tengo, o mejor dicho tenía, bastantes proyectos, pero tuve la mala pata de que reventó mi disco duro y me pilló sin copias de seguridad (¡no preguntes!). Perdí TODO el trabajo desde que empecé en este mundillo allá por el año 2004.
De los 7-8 proyectos que tenía en marcha menos HENTAIMAN que ya estaba acabado y las últimas demos de mis proyectos DRAGON SLAYER GAIDEN y SD NATCHER ACE que estaban subidos a un servidor, los demás los perdí todos (incluido mi primer y querido proyecto de MAZINGER Z). Si se busca por la red, se puede encontrar alguna demo vieja del MAZINGER y de mi DRAGONBALL y remake de FINAL FANTASY MYSTIC QUEST pero poca cosa.

Para terminar y para saber más sobre tus avances en el proyecto, aparte de aquí en RetroManiac ¿Dónde podemos encontrarte?

Tony: Podéis encontrarme por MUNDO-MAKER.COM, en mi canal de youtube, o bien a través de mi dirección de e-mail. Aprovecho para decir que si alguien quiere apechugar con el proyecto, pues cuantos más seamos, antes se acaba esto -risas-.

Muchas gracias por responder las preguntas y esperamos pronto poder disfrutar de tu obra. Gracias a ti y a los chicos de RetroManiac por la ocasión y oportunidad que puede dar esta entrevista. Un saludo y esperemos que muy pronto esté acabada y podáis disfrutarla.

Por Xisco Servera
http://locomosxca-world.blogspot.com.es/

El original para MSX2

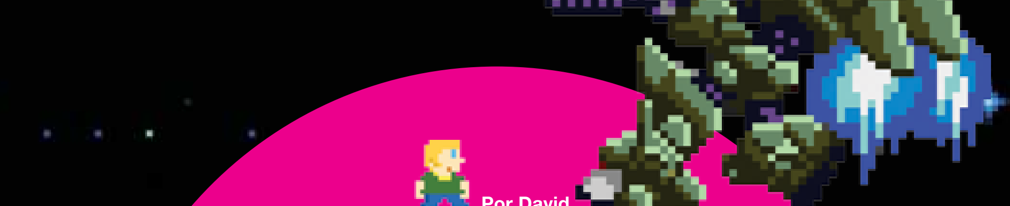


Con una estética a lo Blade Runner, en abril de 1990 Konami publicó el que para muchos es el cúlmen de los videojuegos para MSX2. En SD Snatcher nos encontramos con un magnífico juego de rol que a pesar del nombre solo comparte la historia con su antecesor Snatcher, una aventura con tintes conversacionales y algunos toques de acción que todo buen jugón debería probar al menos una vez.
Como nota curiosa SD Snatcher apareció en Japón en formato cartucho y disco. Mientras que el cartucho albergaba el famoso chip de sonido Konami SCC que tan buen partido sabía sacar al ordenador, los tres discos se repartían todos los datos del juego. La caja además incluía una etiqueta para pegar en otro disco (en la imagen de arriba), y que sirviera para guardar las partidas del jugador. El juego ha sido traducido varias veces, tanto al inglés como al español, con muy buenos resultados y haciéndolo jugable a todos aquellos que no dominen el japonés.



Obra maestra: Kojima y su equipo supieron sacarle un gran partido al hardware del MSX2 y crearon un título muy jugable, divertido, largo y que además era disfrutable para todos aquellos que ya habían jugado al Snatcher original al incluir suficientes diferencias.





Por David

Antarex

La próxima producción de 1985 Alternativo y Fase Bonus es un espectacular shooter de desarrollo horizontal para Megadrive. Hablamos con el equipo de desarrollo con Pocket Lucho a la cabeza para que nos cuenten como se desarrolla un juego en la actualidad para la 16 bits de Sega.

16–BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGADRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Después de habernos sorprendido con dos lanzamientos en cartucho para sistemas clásicos como el genial Watman en GameBoy Advance, y el no menos atractivo Oh! Mummy para Megadrive, los chicos de 1985 Alternativo y Fase Bonus parece que le han cogido el tranquillo a esto de la 16 bits de Sega, y eso a pesar de las dificultades que conllevan publicar cartuchos para estas máquinas. Antarex lucía genial en RetroMadrid 2014, y por eso no nos hemos resistido y hablamos con el equipo de desarrollo para que nos cuenten como se crea un título de estas características.

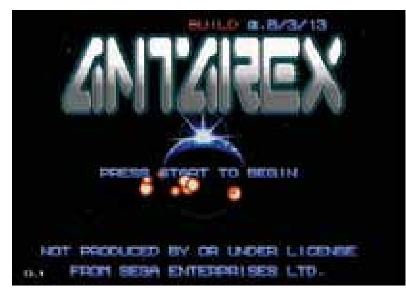
¿Cuándo comenzásteis a diseñar Antarex y cuál ha sido (es) vuestra estructura dentro del grupo 1985 Alternativo? ¿Quiénes participan y cuáles son sus papeles dentro del diseño de este juego?

Manu: Antarex nació como concepto hace bastante tiempo, allá por finales del 2006. Era originalmente un proyecto para Nintendo DS, que por diferentes motivos quedó aplazado hasta unos cuantos años después. Fue a mediados de agosto de 2012 cuando lo retomamos, y empezamos a preparar los primeros bocetos y diseños de sprites del Antarex actual, ya encaminado como proyecto de Mega Drive. Efectivamente tal y como lo conocéis ahora, aunque siempre estamos intentando traer algún guiño a los gráficos de aquella versión.

El equipo de Antarex ha ido creciendo con el tiempo y las necesidades. Empezamos solamente Lucho en el código y yo mismo con el grafismo, y ya conscientes de la magnitud del proyecto, paulatina y rápidamente el grupo fue creciendo. Actualmente, entre programación, gráficos, música y diseño, estamos trabajando activamente en el día a día un grupo fijo, con alguna "colaboración especial" esporádica, y también nuevos compañeros a punto de formar parte de esta familia que no deja de crecer.Ahora mismo el equipo habitual está formado y (mencionándolos sin ningún orden en especial), por nueve personas. En cuanto al código se ocupan Lucho, Bruce, Migue y Jordi. Para la parte de los gráficos, Felipe, Dany, José Luis y yo mismo. Y para la música y efectos de sonido contamos con David.

Lucho: Aparte de lo que comenta Manu, Antarex para Megadrive lo inicié antes del desarrollo de Oh Mummy Genesis, pero preferí posponerlo para realizar algo 'sencillo' y conocer las posibilidades de un hardware tan peculiar como el de una consola de 16 bits. En Retromadrid por ejemplo llevé builds de hace... ¡3 años!

Felipe: Como ya comentó Manu, Antarex ya lleva una larga andadura. Para mí Antarex empezó justo después del RetroMadrid 2013. En ese evento conocí a Manu y



sistema:
Megadrive
origen:
España
desarrolla:
1985 Alternativo / Fase Bonus
género:
Matamarcianos
lanzamiento:
Por determinar
web:
www.fasebonus.net

Después de haber sorprendido a conocidos y extraños con su primer lanzamiento en formato físico, el genial 'Watman' de GameBoy Advence, los chicos de 1985 Alternativo y Fase Bonus no se amedrentan, y es que su próximo proyecto también verá la luz en cartucho para Megadrive. Tras haber publicado otros juegos como Oh! Mummy, SupraKillminds! y Uwol en la 16 bits de SEGA, está claro que estos entusiastas del retro sienten predilección por la Megadrive.



Influencias de los clásicos. Por ahora no hay demasiada información del juego, pero por las primeras capturas disponibles y lo que pudimos ver en RetroMadrid, podemos esperar en Antarex espectaculares diseños inspirados en algunos clásicos del género como la saga Thunder Force o Axelay.

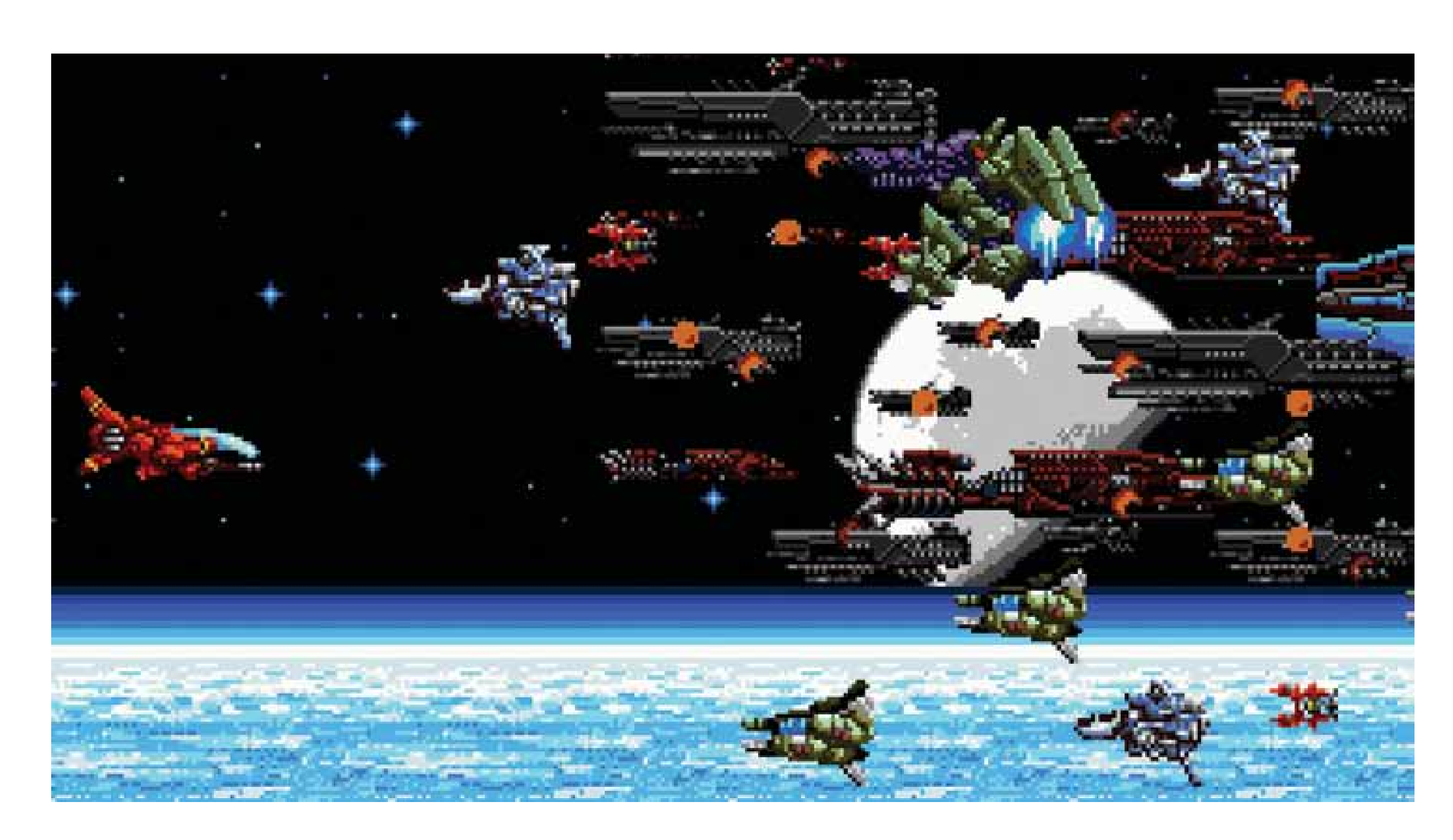
a Luis y en sólo 5 minutos ya me habían enrolado. El primer e-mail me llegó un par de semanas más tarde, justo antes de un juicio contra uno que me estafó con una Dreamcast (¡gané!). Soy grafista en este proyecto y echo además alguna mano en lo que sea menester.

Kusfo: Me incorpore al equipo poco después de la publicación de Oh Mummy! , cuando contacté con Pocket Lucho en los foros de ElOtroLado. Me incorporé en un momento en que el engine del juego empezaba ya a dar sus primeros frutos. Dentro del grupo soy programador, aunque en los últimos tiempos me dedico más a la programación de herramientas que no al código del juego en si.

Doragasu: No sabría decir exactamente cuándo me incorporé, pero lo cierto es que mi participación es por desgracia muy inferior a la que me gustaría, y es que mi tiempo no da para más. Por ahora mis aportaciones son algún efectillo especial y alguna pequeña ayuda muy eventual.

Sabemos que la paleta de colores de Megadrive era muy limitada con respecto a la de SNES sin embargo Antarex luce muy bien ¿habéis utilizado algún truquillo para exprimir sus posibilidades o ha sido un mero ejercicio de buen diseño?

Manu: No estamos usando ningún truco especial a la hora del tratamiento de los colores. Seguimos contando con una paleta total de sesenta y una posiciones, repartida en cuatro paletas distintas (una de dieciséis, y tres de quince más el transparente). Lo que sí tenemos es especial cuidado a la hora de cómo asignamos y utilizamos esas paletas, reservando colores de la misma para poderlos utilizar en diferentes objetos u elementos. Por ejemplo, la paleta de la nave del jugador también presta sus colores a otras cosas como powerups, explosiones, ítems, marcador, incluso algún enemigo. Ha terminado resultando de lo más versátil. A menudo se diseñan enemigos o fondos teniendo en cuenta reservar posiciones de color para



otras necesidades, lo que te permite además reutilizar dentro de la misma paleta tonos versátiles y comunes como negros, grises, blancos... Es muy habitual que no se use una única paleta completa en un solo gráfico. También en varios casos hemos conseguido usar una sola paleta para los dos planos de los fondos. Estos, aunque deben mantenerse vistosos, han de mostrarse molestando lo mínimo posible a la acción, ya que es vital que tanto jugador, como enemigos y balas, sean perfectamente visibles y distinguibles de los escenarios. Esto, a pesar de resultar en un delicado equilibrio, sí te permite acercar todos los tonos de color a zonas más oscuras o más claras del rango, facilitando por tanto la unificación de los valores de los colores en los fondos y liberando una paleta para otro uso.

Kusfo: ¡Simplemente, tenemos unos grafistas cojonudos! :-D

Lucho: El mayor problema de la consola a mi entender es el número de paletas simultaneas a la vez respecto a las otras consolas de 16 bit (4). Hay que saber administrar los colores e intentar que se reaprovechen el número máximo de veces.

¿Cuáles son vuestras referencias más claras del género a la hora de crear este juego?

Felipe: Existe una completa libertad creativa en todos los campos, por lo que nuestras influencias son muy personales, en mi caso siempre me ha marcado mucho el Tetris...que lástima que Antarex sea un Shot´m up (risas). Son muchos los juegos que me han gustado

“Technosoft sobre todo, unos verdaderos maestros en Megadrive y Saturn, también algo de Axelay, Gundam... ¡hay tantos y tantos juegos buenos en esa época!.”

en la época de los 16 bits: Axelay, Thunderforce IV, R-Type 3 de SNES, Gynoug, Hellfire, Steel Batillion, Super Aleste, Silpheed, Earth Defense Force, Parodius, Gradius, etc... amén de otros juegos, que sin ser del género si que me influyen como el espectacular Contra III, Mega y Super Turrican, Cybernator, TMNT Turtles in Time...

Kusfo: Obviamente hemos bebido de casi todos los clásicos de Megadrive, Pc-Engine y Super Nintendo, pero si tengo que destacar a algunos, diría ThunderForce III, ThunderForce IV, HellFire o Axelay.

Lucho: Technosoft sobre todo, unos verdaderos maestros en Megadrive y Saturn, también algo de Axelay, Gundam... ¡hay tantos y tantos juegos buenos en esa época!

Hoy en día se están consiguiendo con el hardware clásico cosas que en su momento parecían imposibles o solo reservadas para auténticos gurus como Treasure y cia. ¿Pensáis que aún quedan recovecos por descubrir en un hardware como Megadrive? ¿Quizás ahora tenemos más información?

Felipe: No pudeo pronunciarme a nivel de programación. En 1992 los desarrolladores sólo tuvieron tres o cuatro años para explotar el sistema, nosotros disponemos de 20 años más, hemos conocido sus mejores juegos. Tener esos referentes, más los juegos que vimos luego creo que nos da una perspectiva propicia para sacarle partido a los sistemas viejunos.

Bruce: Efectivamente una de las razones es el más fácil acceso a la información y en ese sentido es importante destacar que son dos los aspectos principales que llevan a ello. Por una parte ha ido surgiendo una comunidad de entusiastas interesados por el hardware de Megadrive bastante activa que se viene retroalimentando desde su origen con los avances y descubrimientos de unos y otros, y si bien algunos trucos y algunas cartas se esconden se ha tratado sólo de casos muy excepcionales. Hay mucho cariño por la consola en el seno de dicha comunidad y por lo general siempre prima la voluntad de colaborar ya que ésa es la forma que puede llevarla a vivir una nueva etapa de relativo esplendor dentro del reducido pero bien avenido mundillo al que las “consolas retro” han quedado relegadas. Además, también las herramientas con las que contamos hoy en día, sumadas a esa mucho mayor y más fluida información sobre el hardware, nos facilita tanto el desarrollo como la propia investigación de los títulos antiguos de ésos gurús que mencionas. Se puede llegar a convertir en todo un vicio ejecutar sobre el emulador que permite opciones de debug una rom de Konami, Factor 5 o Travellers Tales (por nombrar a otros tres grupos fuera de serie), mirar directamente





a las entrañas de la consola mientras el juego está funcionando y descubrir entonces cómo se lograron determinados efectos gráficos.

En cuanto a si hay recovecos por descubrir y formas de llevar la consola aún más al límite la respuesta sería un "sí" matizado. El hardware es el que es, y ya está perfectamente documentado para cualquiera que se interese por el tema, pero lo que hagas con él depende del ingenio del programador; en su mano está infrautilizarlo, sacarle un provecho óptimo u obcecarse en refinar sus herramientas y rutinas gráficas una y otra vez para que la consola sea capaz de computar con la soltura necesaria cosas cada vez más espectaculares.

Kusfo: Yo creo que en realidad, gente como Treasure y Blue Sky Software (Con Vectorman) ya explotaron muchísimo las posibilidades que la megadrive podía ofrecer. Sin embargo, la ventaja que tenemos nosotros es que disponemos de herramientas que nos permiten ver los trucos que usaron esos genios, con lo cual podemos "inspirarnos" en ellos.

Habladnos precisamente de esas herramientas utilizadas y las dificultades con las que os habéis encontrado. Parece que hoy día no se conservan herramientas "reales para Megadrive" y se utiliza otro tipo de kit de desarrollo.

Kusfo: Si que se conservan algunas de las herramientas de la época, pero son bastante parcas, aparte de que hacerlas funcionar en un PC actual es complicado. Realmente, por lo que se transluce de muchas entrevistas a desarrolladores de la época, la mayor parte de empresas se creaban sus propias herramientas. En nuestro caso concreto, nosotros usamos herramientas modernas realizadas por la comunidad para poder compilar código, más toda una serie de herramientas adicionales creadas por nosotros.

Doragasu: En efecto, las herramientas básicas que utilizamos para generar código para la consola existen desde hace muchos años, ya que básicamente se utiliza el "toolchain" de GNU, con el famoso y versátil compilador GCC. A esto se añade una serie de utilidades creadas por la comunidad (trackers, herramientas para incrustar gráficos en la ROM, etc) y otras tantas desarrolladas internamente por el equipo.

"Mucha gente pensaba que este efecto no era posible en Megadrive, porque la creencia general es la de que Axelay utiliza el famoso Modo 7, que Megadrive no puede hacer sin serias limitaciones. Pero en realidad Axelay no usa el Modo 7 [...] El efecto es muy sencillo en realidad, el único secreto es que la rutina que lo implementa tiene que estar muy bien optimizada para no "comerse" toda la CPU"

Todos recordamos el efecto gráfico para los fondos de escenario de Axelay de Super Nintendo, sabemos que habéis conseguido un efecto similar en Megadrive con Antarex. Contadnos un poco, ¿cómo lo habéis logrado?

Kusfo: Sin entrar en tecnicismos, Doragasu consiguió ese efecto usando un plano que realizaba un scroll vertical, y deformando la posición de dibujo de cada línea individual. Es más un truco de presdigitación que otra cosa.

Doragasu: Mucha gente pensaba que este efecto no era posible en Megadrive, porque la creencia general es la de que Axelay utiliza el famoso Modo 7, que Megadrive no puede hacer sin serias limitaciones. Pero en realidad Axelay no usa el Modo 7: únicamente se realiza una especie de "compresión" del fondo, modificando el valor de scroll vertical justo después de que la consola termine de dibujar cada una de las 224 líneas de la pantalla. El efecto es muy sencillo en realidad, el único secreto es que la rutina que lo implementa tiene que estar muy bien optimizada para no "comerse" toda la CPU, que tiene que realizar simultáneamente otros cálculos (colisiones, sprites, etc.).

¿Qué nos podéis contar de su mecánica? ¿Cuántas fases, bosses, etc. podemos esperar?

Kusfo: Eso es secreto de sumario aún :-D

Lucho: Prefiero que sea una sorpresa para el jugador como lo era en aquella época cuando introducias por primera vez el cartucho en tu consola ;)

Además, Antarex incluirá un sistema de puntuaciones online, con ranking de puntos de los jugadores. ¿Como habéis logrado implantar este sistema en un juego de Megadrive? ¿Cómo surgió esta fantástica idea?

Felipe: Lo mejor es remitirse al artículo de Fase Bonus, donde está todo bien masticado (**http://www.fasebonus.net/2014/05/mega-qr-los-logros-llegan-a-tus-consolas-retro/**).

¿Qué es lo que más trabajo os está costando a la hora de crear este juego? ¿Jugabilidad,



Rápido y pulido. Aunque aún queda mucho para terminar Antarex, y por el momento el tema jugable no está trabajado, el juego de 1985 muestra unos gráficos rapidísimos, repletos de planos de scroll, muchos enemigos y disparos en pantalla. La posibilidad de elegir los patrones de esos disparos, desde los clásicos en línea recta hasta auténticas cafradas tipo bullet-hell, nos hacen presagiar un buen desafío a los mandos de nuestra Mega.

diseño de fases, el apartado técnico?...

Felipe: Que Manveru se una al Telegram :P. (Eso era broma interna). Creo que nuestra mayor dificultad para avanzar es que esto es un hobby, ninguno nos dedicamos a esto profesionalmente y el tiempo que le dedicamos es de nuestro limitado tiempo libre y si a esto le unimos nuestro alto grado de exigencia… jejejeje…no sabemos cuando saldrá…pero cuando lo haga será porque no podemos pulirlo más.

Kusfo: En el momento en el que estamos, toda la jugabilidad, etc, es bastante provisional. Creo que lo mas costoso es conseguir un engine que sea rápido y a la vez flexible para todas las mecánicas que se van a ver en el juego.

Lucho: Lo primero y más duro es hacer un motor eficiente donde todo funcione como un reloj... el resto como construir niveles ya va sobre ruedas, ¡el ajuste de la jugabilidad tal vez sea lo último que se haga!

La versión original de Pier Solar para Mega Drive contaba con la opción de usar un disco compatible con Mega CD para mejorar la calidad de la banda sonora, ¿habéis contemplado alguna vez la posibilidad de apoyaros en alguno de los add-on de la consola, ya sea el mencionado Mega CD o el malogrado 32X, para mejorar Antarex o realizar una versión vitaminada?

Kusfo: Os puedo comentar que se ha discutido, pero de momento estamos centrados en el Antarex "convencional"

Lucho: Algo habrá... pero la prioridad es que funcione en la consola monda y lironda que tiene cualquiera en su casa!

Los desarrollos de 1985 Alternativo no se encasillan y van variando el género. ¿Hay en el pensamiento general un beat em up o similar? *hint!* *hint!*

Felipe: Siempre en 1985 hay alguien dándole vueltas a alguna idea y de vez en cuando colaboramos con otros proyectos en lo que nos solicitan (logos, algún sprite, etc.). Siempre estamos dispuestos a abarcar otros juegos, como siempre, nuestro único límite es el tiempo libre que tengamos, porque lo que son ganas e ilusión tenemos de sobra.

Kusfo: De momento, seguiremos con Antarex, y luego veremos :-P

Lucho: Como soy un culo inquieto, aparte de Antarex estoy en varios fregados a la vez, como en el reciente BitBitJam... en el RetroBarcelona habrá más noticias de juegos nuevos!

Tras creaciones como la de Oh Mummy!, vemos que repetís con MegaDrive como plataforma de desarrollo. Pero, si nos remontamos a la época en la que la 16 bit de SEGA competía con Super Nintendo, ¿en cuál de ellas diríais que se lanzaron mejores shoot'em-ups?

Felipe: SUPER NINTENDO, por supuesto (a excepción del Hellfire, Thunderforce IV, Air Buster , Lord of Thunder, Robo Aleste y Gynoug), en Super tenía un Starfox, Parodious, Area 88, Biometal, Aerofighters, Phalanx (quitando la portada, claro), Axelay, Super R-Type, R-Type 3, Super Aleste, Earth Defense Force, Pop`n Twin Bee y alguno más habrá que no recuerdo.

Kusfo: ufff, la verdad es que no solo incluiria a estas dos, por que PC-Engine también tuvo su ración de juegos magnificos....Yo me quedaría con la Mega, pero por que fue la que tuve en mi adolescencia.

Lucho: Felipe por que es un Nintendero XD No, en las cuatro consolas de 16 bits hay shmups increibles, aunque en cantidad/calidad en mi opinión empatan Megadrive/Pc-engine, luego Super Nintendo y por último Neogeo, que no se pueden comparar técnicamente pero son la excepción del catálogo de la consola desgraciadamente.

Algunos de nuestros redactores se preguntan si es necesario contar con la licencia de Sega para poder publicar un juego de este tipo, ya sea en formato cartucho o ROM. ¿Es así? ¿Cuál es la postura de las grandes compañías al respecto?

Albert: En este caso hay que aplaudir la postura de SEGA, que ha dejado claro que mientras se especifique que no tiene nada que ver con su compañía puede seguir todo adelante sin problema alguno.

Una vez habéis llegado hasta aquí con Megadrive ¿os planteáis seguir exprimiendo su hardware o tal vez deseáis investigar nuevos hards?

Felipe: Cada proyecto tiene su plataforma, creo que nadie descarta ninguna plataforma, de hecho ya sacamos un juego para GameBoy Advance (Watman). La información sobre como desarrollar para las plataformas es la clave para dar el paso a otra consola. Megadrive está bien documentada y existen alguna herramientas que ayudan a su desarrollo, siendo por ahora ideal para crear un juego retro.

Kusfo: De momento seguiremos con Megadrive, aunque yo tengo ganas de sacar algo para Master System! :-D

Lucho: Me gustaria aprovechar los add-ons de la consola antes de pasar a otras... además, nos sentimos muy cómodos desarrollando para la 'negrita'.





IBB & OBB

Sistema: PlayStation 3/Steam
Desarrollador: Team Bobo
Género: Puzle cooperativo

Un juego de puzles con toques plataformeros que ha sido diseñado para jugar en pareja. Cada nivel tiene una clara separación que divide la pantalla en dos, una de ellas con la gravedad invertida. La cosa, como no podía ser de otra manera, se trata de llegar al final de cada nivel mientras ayudas a, y eres ayudado por, tu compañero. Y no sólo para avanzar, los enemigos tienen el punto débil en la parte opuesta, por lo que mientras uno de vosotros se encarga de darle donde le duele, el otro deberá estar atento para recoger los cristales que suelta al morir antes de que desaparezcan, indispensables si queréis hacer una buena puntuación. Tan claro te deja el juego que tenéis que jugar en armonía, que si uno de los dos muere, el otro también lo hará. Ibb & obb es realmente agradable y simpático, tanto en lo estético como en lo sonoro y, sobre todo, en lo jugable. Rompecabezas sin florituras en los gráficos y completamente carente de historia, tampoco muy innovador, pero cargado de horas de diversión de la de verdad. Dicen que un juego de puzles es tan bueno como lo son sus rompecabezas, y en este caso ibb & obb puede sacar pecho. Pantallas secretas, rankings online y algunos puzles de darle mucho a la sesera son los encargados de darle más vida a un juego que nos ha sorprendido, siendo una de las experiencias cooperativas más placenteras que hemos tenido ocasión de probar últimamente. Si tienes a alguien con quien poder echarte unas partidas, no vemos ningún motivo para que no pruebes ibb & obb.



CHRONOLOGY

Sistema: Steam
Desarrollador: Progressive Media/Osao Games
Género: Plataformas

Chronology creció en las manos de Progressive Media, un estudio que tuvo que cerrar sus puertas para siempre. Antes de que quedara huérfano, los chicos de Osao Games decidieron adoptar al pequeño y hacer que su primer juego luchara en ese duro mundo que es el de los puzles plataformeros. Y no estamos seguro de si le ha sentado demasiado bien el cambio de hogar. Nos pone en la piel de un anciano inventor, que de repente despierta conmocionado y sin muchos recuerdos de lo que acaba de suceder. Pronto se encontrará con un dispositivo que construyó él mismo y que tiene la cualidad de poder hacer que el propietario viaje atrás en el tiempo. De esta manera, nuestro bigotudo amigo tendrá que descubrir por qué está el mundo hecho unos zorros y, a ser posible, arreglarlo. No tardará en aparecer en la aventura un simpático caracol que nos será de mucha utilidad en los rompecabezas, y que además tiene la habilidad de poder parar el tiempo, dándole un poco más de juego a los puzles que nos vamos a ir encontrando. El juego nos hace pasar un buen rato, pero nos olvidaremos de él tan pronto como volvamos al Escritorio del PC, y es una pena ya que potencial no le falta. Quizás el cambio de manos, como comentábamos en un principio, sea el culpable de una clara ausencia de ambición que le impide mirar a los grandes a los ojos. Chronology podría haber sido mucho más de lo que ha acabado siendo: un juego bonito y agradable sin más.

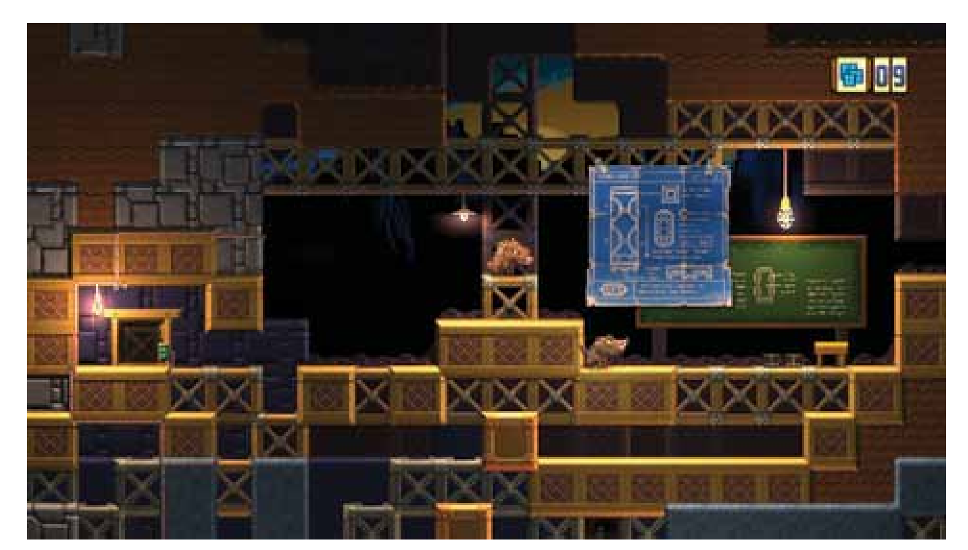
FULL BORE: THE FIRST DIG

Sistema: Windows
Desarrollador: Whole Hog Games
Género: Plataformas puzleras

Full Bore: The First Dig es la primera de dos partes de un juego de puzzles y exploración con pinceladas de metroidvania, en el que controlaremos a un jabalí al que se le ha encargado la tarea de cavar por todo el área para encontrar las gemas que han sido robadas de la compañía minera Full Bore. ¡En serio!

Aquí todo gira en torno a los bloques: Empujar bloques, derribar bloques, hacer caer bloques o subirnos a bloques para poder llegar a otros bloques. Pero ¡hey!, es un juego de puzzles, ¿qué esperabais? Los creadores

no paran de repetir la misma palabra cuando hablan del juego: curiosidad. Quieren que el jugador sea curioso y le apetezca explorar cada rincón del vasto mundo en el que nos hemos visto envueltos, cosa que consiguen en los primeros minutos del juego, gracias sobre todo al montón de secretos que hay meticulosamente ubicados en el entorno, pero la curiosidad inicial se va disolviendo por culpa de una monotonía abusiva en la estética general de prácticamente todas las pantallas.
Si lo tuyo son los rompecabezas, dale un tiento, posiblemente te sorprenda, no sé si para bien o para mal, pero indiferente no te dejará. Algo bueno es que es The First Dig, la primera parte, por lo que quiero pensar que van a tener en cuenta los feedbacks recibidos y no se van a limitar a aumentar el número de puzzles en la segunda mitad. Por mi parte me meteré gustoso de nuevo en la piel de nuestro jabalí para comprobarlo.





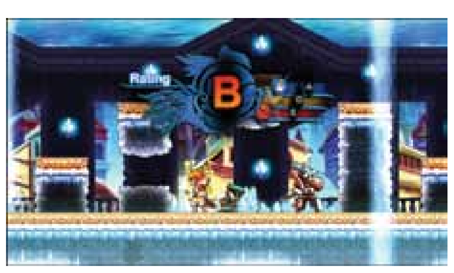
VALDIS STORY

Sistema: Flash
Desarrollador: Endless Fluff
Género: Plataformas con aire a Metroid

En el cuartel general de Endless Fluff se desarrollan juegos indie, pero no son novatos en absoluto. Kyron y Carolina llevan ya varios años pixelando héroes y villanos, experiencia que se nota en Valdis Story desde el primer vistazo, un juego que, sin duda, entra por los ojos. Pero... ¿otro metroidvania? ¿No estamos ya un poco hastiados de tantos clones?

La historia nos situa en un momento no demasiado alejado, cuando la diosa Valdis fue asesinada por su malvada hija Myrgato, la diosa oscura. A Alagath, su hermana gemela, la diosa de la luz, no le hizo gracia, y ambas han estado en guerra desde entonces. Lo peor de todo es que ambas están usando las almas humanas para crear ángeles o demonios a conveniencia, así que a los pobres humanos no les queda otra que elegir un bando o morir en medio del conflicto. Una historia simple pero eficaz, que nos irá enganchando a medida que avancemos.





Valdis Story es un juego que se ha ido cociendo a fuego lento durante más de un lustro. En lo estético hay amor, mucho amor puesto en el juego. El diseño de no ya sólo cada héroe, sino de cada NPC y enemigo que te vas a encontrar, es exquisito. Las animaciones gozan de una fluidez que no estoy acostumbrado a ver en juegos indie, y el acabado de los fondos me hizo perder alguna que otra vida. A ratos (y salvando las distancias, por supuesto) me ha recordado al afán perfeccionista en la puesta en escena de Muramasa o Dust: An Elysian Tail. Una auténtica delicia.

No puedo poner pegas tampoco al apartado sonoro. Las melodías se atreven con alguna que otra guitarra eléctrica que encaja a la perfección con el ambiente del juego, y los efectos cumplen sobradamente con su función. También es justo decir que la dificultad del juego es alta, y que los combates son intensos, lo cual añade un punto épico a los mismos, cosa que a mí personalmente me agrada. He jugado en normal (nivel de dificultad dos de cuatro posibles) y sudé la gota gorda para derrotar a algunos jefazos.

Y llegamos al punto al que temía llegar, la jugabilidad. Valdis Story lo tiene todo para convertirse en un juego grande, pero falla en lo esencial: el salto. Endless Fluff, ¿qué ha pasado? ¿Por qué ese mimo con las animaciones y ese desdén con algo que es igual o más importante? El salto es tosco e impreciso, y en algunas habitaciones hará que te tires de los pelos cuando falles en el último saliente y tengas que volver a subir con la barra de vida al mínimo.

Es la única pega que le veo al juego, pero no es algo que se pueda pasar por alto. Si bien la alta calidad del resto de elementos logran eclipsar este desafortunado punto, toca ponerse en la piel de una novia y soltar eso de “yo perdono, pero no olvido”. Incluso con este traspiés, Valdis Story es un muy buen juego. No es el mejor metroidvania al que he jugado, ya que (obviando a Metroid y Castlevania) se me hace imposible dejar de compararlo con mi amado Cave Story, aunque sí es un título obligado en tu juegoteca si te atrae este género.

Catlevania: Symphony of the Night no fue el primero, pero tiene buena parte de culpa, ya que casi todos los demás episodios de esta maravillosa serie le imitaron en el planteamiento, a la vez que iban llegando más clones. Ahora bien, esto no tiene por qué ser algo malo.

Final Fight

Una vuelta de tuerca al género. Si eras un adolescente en los años 90, estabas curtido a base de juegos de lucha. Una vez que ya habías probado todo tipo de género, eras todo un experto en gran variedad de lides. De repente llega 'Final Fight' y da la vuelta a todos los títulos de lucha. Desde ese momento, nada volvió a ser igual.



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1992
GÉNERO: Beat'em up
PROGRAMACIÓN: Capcom
PUNTUACIÓN: ***

Todo buen aficionado a las máquinas recreativas ha soñado siempre con tener una réplica de su videojuego favorito en casa. Y a primeros de los años 90 del siglo pasado, todos soñábamos con ser poseedores de aquella consola inalcanzable que era Neo Geo. Aquellos videojuegos representaban lo máximo a lo que se podía aspirar en gráficos, sonido y diversión. Pero todo se desvanecía en una nube de polvo cuando volvíamos a la realidad para mirar nuestra mesa de la habitación donde reposaba incólume nuestros Amstrad, MSX o Spectrum de turno. Y que conste que les debemos mucho a aquellas máquinas…

Una vez que nos dábamos de golpe con la realidad, no quedaba otra que seguir soñando con aquellos videojuegos que tenían infinidad de colores, cientos de pantallas por recorrer y una calidad técnica inmejorable. Para poder seguir imaginándolas había que recurrir a revistas como Micromanía y ojear su sección arcade para volver a babear mirando las capturas de pantalla.

Pero por aquella época llegó al mercado una consola venida de Japón que prometía dar mucha guerra. Por aquel entonces ya estaba asentada la consola Megadrive, pero vino a hacerla competencia una que proyectaba un eslogan muy potente: "El cerebro de la bestia", una campaña que se dio a conocer por todas partes, en revistas y TV sobre todo. No faltaban tampoco vídeos promocionales en VHS a tutiplén en revistas como Hobby Consolas o Super Juegos. Se construyó todo un universo de nuevos juegos y experiencias que vendrían a renovar todo lo que hasta entonces se conocía.

Y en ese momento es cuando hace su inminente aparición un videojuego como 'Final Fight', venido de la recreativa homónima. El "yo contra el barrio" definitivo, un arcade de lucha que se convirtió en el máximo exponente de aquella época. Ahora por fin se encontraba en Super Nintendo. Ni qué decir tiene que los poseedores de Mega Drive estallaron de ira al ver que este gran título no apareció en su consola.
Llegaron las tardes de lucha sin cuartel, a brazo partido y con casi todos los elementos de la recreativa. Y es que 'Final Fight' llegó un tanto "capado". No veríamos a todos los personajes originales, pues faltaba Guy, el Ninja del juego original. Esto puso en jaque a más de uno, cuya ira fue aumentando a pasos agigantados. Y es que olvidarse de uno de los emblemáticos personajes no sentó nada bien a los jugadores de pro. Esto se vio como una afrenta muy grande, pero desde Nintendo no paraban de comentar que se trataba de un cartucho de 8 MB y que por ello no aparecían ciertas características en la versión de Super Nintendo.

Además de este contratiempo, la cosa no se quedó ahí. La desfachatez se adueñó del juego en toda su dimensión, y los despropósitos se sucedieron uno detrás de otro. La mayoría de escenarios estaban muy vacíos, los personajes venían en oleadas de a tres y las animaciones, tanto de los protagonistas como de los enemigos, fueron recortadas. También sucedió con una fase, la que comprendía la fábrica, que había sido aniquilada en su totalidad y directamente no existía. Algo totalmente inexcusable fue el hecho de que en el videojuego no se pudiera jugar a dobles, esta opción también se masacró, pudiendo tan sólo luchar con un personaje. Toda la jugabilidad tan maravillosa del título había sido mancillada vilmente. ¿Qué más podíamos esperar? Cabinas de teléfono desaparecidas, ralentizaciones constantes, eliminación de las animaciones con sangre en pantalla… ¡Un desbarajuste total!
De todos modos lo que no falló fue aquellas melodías y sonidos, que aunque no sonaban exactamente como las originales, sí llegaban a un buen nivel.

El juego fue un quiero y no puedo, pero al menos los poseedores de una Super Nintendo pudieron tener su propia versión de 'Final Fight', aunque tuviera sus evidentes carencias. De todas maneras, si se quiere disfrutar de una buena tarde de mamporros, no hay que menospreciarlo, pues nos puede proporcionar buenos ratos de ocio. ¡A por ellos, que son pocos y cobardes!

Por: Sebastián Tito


TIME
49
SIMONS
LOADING
de los
lectores